
CLUB
64
Nintendo®
TIPS de
•DIDDY KONG RACING
•CLAY FIGHTER 63 1/3
•MISCHIEF MAKERS
•GOLDENEYE 007
PAGINA 64
•MADDEN 64
•DIFERENCIAS
•NFL QUARTERBACK CLUB 98
•MULTIRACING CHAMPIONSHIP
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
BOMBERMAN 64
00612
7 806640 035012

editorial

¡Uf!, qué rápido fue todo verdad, 12 meses tiene ya el N64, tu has coleccionado 12 números más de Revista Club Nintendo 64, perdón, Revista Club Nintendo (es que así nos han denominado algunos enfurecidos amigos que no han podido entender que lamentablemente, como hemos dicho en otras ocasiones, los productores de videojuegos están entusiasmados con la idea de realizar juegos con formato 64 . Y por su parte, NOA está en plena campaña de apoyarlos y aumentar el número de poseedores de un Game Boy Pocket, que como te enterarás más adelante en esta edición, ha desarrollado una videocámara digital y una mini impresora compatibles con esta pequeña maravilla. Debemos destacar que por lo menos se cumplió con el hecho de relanzar el Super Nintendo con nuevas dimensiones, esperemos que aprovechen ésto para sacarle el jugo que aún le queda en demasía al Super NES. Bueno, esperando nos disculpes por los atrasos que han sufrido los últimos 2 números del año . . .

¡Te deseamos un feliz 1998!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

LEANDRO RAJOVETZKY - FEDERICO ANGEL JIDAIDE - GUILLERMO F. FARIER - ALEJANDRO ABUD - GERMAN F. NARPE - GUSTAVO PIERRI - FEDERICO NAVARRO - PABLO SARTO - MARCOS L. CAMPOS BOLTON - LUIS FEDERICO RUEDA - EZEQUIEL EIRAS - IVAN ROSEMBLUN - MARIANO DELLAGIONANNA - NICOLAS BACCHIANI - MARK GATTIKER - MARCELO E. BENITEZ - ADRIAN ALONSO - ADRIAN LENCINA - BERNARDO OLIVARES T. - GONZALO H. BUET - MATIAS EIRAS - DARIO COLLAZO - ANTONIO R. SATUFF - ALEJANDRO ABUD - PABLO ZAZA - PATRIO GABRIEL DIAZ - HERNAN YOSHIMIYA - BRUNO SAMSON

CHILE

JORGE SANDOVAL - ADOLFO ANDRES VERA ABARCA - RICARDO ALEXIS SANDOVAL SEGUEL - CESAR IRARRAZABAL CASTAÑEDA - GUSTAVO CONTRERAS - ALEJANDO BADILLA CORNEJO - NICOLAS GALLARDO - BRUNO MARTINEZ GONZALEZ - MIGUEL GONZALEZ - ANA LUISA ABARCA PIZARRO - JUAN FRANCISCO VERA ABARCA - ANA LUISA VERA ABARCA - CHRISTIAN GONZALEZ MORGADO - MARIO ANDRES AGUJO ESCUDERO - AARON RIOS RIOS - RICARDO CONTRERAS F. - FRANCISCO COSTA RAFAEL y EUDES OSPINO ROMERO - CESAR CABRERAS S. - ANTONIO PATRICIO REYES P. - KAREN WINDER BARRIENTOS - DAVID A. CARDENAS A. - ALFREDO SALINAS P. - OSCAR ROMERO BASCUÑAN - NICOLAS CARCAMO - PABLO MERA PASTOR - ANIBAL PACHECO Z. - MARTIN S. DUBOY B. - GUSTAVO CONTRERAS - RODRIGO FELIPE ARELLANO ARELLANO - CARLOS DONOSO BADILLA - JUAN CARLOS MELLADO RIOSECO - ALEJANDRO CORNEJO - MATIAS LUPPI LYON - SEBASTIAN DEMARTINI BECERRA - JUAN PABLO GIORDANO LORCA - GUSTAVO ALEJANDRO BARRAZA NOVOA - JOHAN STUPERS - ALEX HERRERA BADARACCO - VICTOR M. M.

URUGUAY

MARTIN FABRE - MARCELO M. PALLERO - ANDRES GIMENEZ

SUMARIO

DR. MARIO 3

NUESTRA PORTADA:

• "BOMBER MAN 64" 8

TIPS DE:

• "CLAY FIGHTER 63 1/3" 10

• "MISCHIEF MAKERS" 27

• "DIDDY KONG RACING" 40

• "GOLDENEYE 007" 49

PAGINA 64:

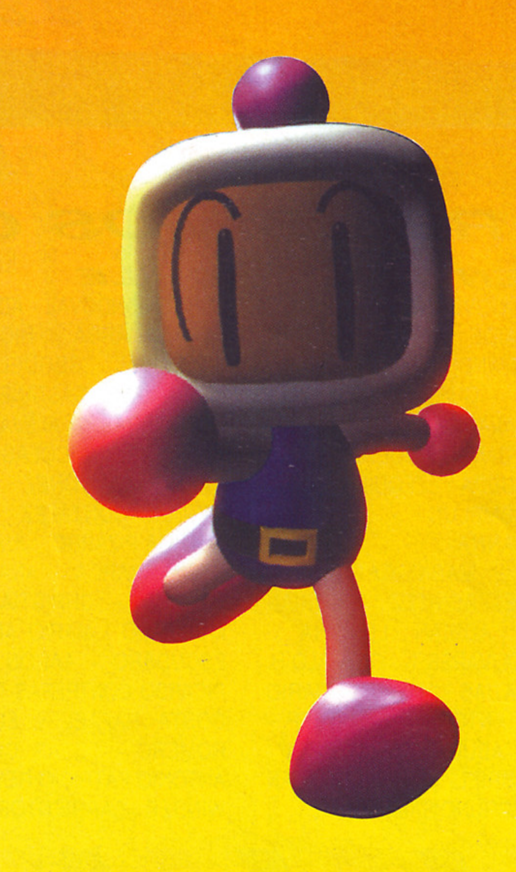
• "DIFERENCIAS" 21

• "MULTIRACING CHAMPIONSHIP" 36

• "NFL QUARTERBACK CLUB 98" 38

• "MADDEN FOOTBALL 64" 39

CLUB NINTENDO RESPONDE 62





REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/12 Nº 64
DICIEMBRE 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S. A., en Diciembre de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO

Querido Doctor Mario: Quiero felicitar a su revista ya que da mucha información. Te quiero hacer una pregunta ya que ustedes mostraron en una revista anterior una información de Dragon Ball Z para Snes. El juego que mostraron no era igual al Dragon Ball Z que tengo ¿Mi juego es pirata?

GABRIEL RAMOS & RAUL MORALES

Lo más probable es que tu juego sea una "conversión" de uno de los 7 juegos que han salido de Dragon Ball Z para Super Famicom (lo cual indicaría que es "pirata"), los cuales son: Dragon Ball Z Supersaiyajin Densetsu (RPG); Dragon Ball Z Super Butoden (estilo SF2); Dragon Ball Z Super Butoden 2 (el cual es el único que ha pasado a Super Nintendo legalmente, y fue el que analizamos); Dragon Ball Z Super Butoden 3 (estilo SF2); Dragon Ball Z Super Son Goku Den (RPG); Dragon Ball Z Super Son Goku Den 2 (RPG) y Dragon Ball Z Hyper Dimension (estilo SF2). Todos estos juegos fueron producidos por Bandai. Ojalá estos datos te ayuden a saber si es pirata o no.

◆

¡Hola! Tengo unas dudas:
1) La otra vez vi (en arcade) el juego "Mortal Kombat 4", ¿es que ya salió este juego (en arcade claro)?.
2) Ustedes dicen que en el juego "Killer Instinct Gold" no hay dos etapas del cielo. ¿Cómo puedo sacarla?
3) Yo tengo un amigo que tiene el juego "International Super Star Soccer Deluxe" y en la carátula del juego sale la foto del "International Super Star Soccer" pero no Deluxe y él dice que es el Deluxe porque salen las fotos y todo en el título del juego. ¿Éste cartucho está pirateado?

64-MAN

Bueno, aquí van las respuestas:
1) Sí, tal como nos lo indicas este juego ya está en los Arcades de nuestro país desde fines de Noviembre, (debes estar atento pues es más que probable que este juego pase al Nintendo 64)
2) Bueno, aunque este truco es muy conocido (y ya fue dado una vez), aquí va otra vez: Para seleccionar la escena del cielo debes presionar en ambos controles, abajo y patada media al seleccionar sus personajes.
3) Con los datos que nos das no podemos asegurarte que ese juego sea o no pirata, aunque si la presentación es igual a la del ISSS Deluxe, es decir, salen las fotos y el balón dorado pero en el título no dice Deluxe, lo más probable es que sea pirata. (Aunque, claro, siempre existe la posibilidad de que el cartucho de tu amigo sea el ISSS normal, no el Deluxe).

Hola amigos. Quisiera saber si es verdad que el juego Earthwom Jim 3 ya no es realizado por Shiny, pues me lo contaron hace poco en la escuela. Lo otro es saber si el N64 puede manejar sólo gráficos en 3D.

ADRIAN PEREZ

Para empezar, Shiny no está realizando la secuela para el Nintendo 64, sino otra compañía, en este caso Interplay (los nuevos "propietarios" del personaje). Con respecto a lo de los gráficos, te podemos decir que el Nintendo 64 puede trabajar perfectamente con gráficos en 2D como en 3D, sin darte ningún tipo de problema.



EARTHWORM JIM 3

◆

¿Cómo están, queridos amigos de Club Nintendo? Les escribía para saber si ustedes me pueden dar algún truco (o algo así) para el juego de Super Nintendo, Death Valley Rally, ya que es muy largo y no lo puedo terminar. Esperaré con ganas su ayuda.

PEDRO JIMENEZ

Claro que sí amigo, el siguiente truco te permitirá partir con 75 vidas, lo cual es una gran ventaja en este juego, el truco es el siguiente: En la pantalla de presentación mantén presionado izquierda, Select, R, Y y START. Cuando aparezca la pantalla "Zippity Splat" presiona X. Entonces el truco se activará.



Estimados amigos: Los felicito por su genial trabajo, ya que nos enseña a nosotros los videojugadores a descubrir nuevas cosas en los juegos. Quería comentarles que me han dicho que es malo introducirle cartuchos japoneses al Super NES, ya que un amigo compró un juego en el cual vienen cinco en uno. Al juego le faltan los 2 tornillos de abajo, el pequeño sello Nintendo en la carátula del cartucho y los párrafos en inglés que trae atrás. Quisiera saber si este juego es japonés y si todos aquellos juegos que tienen estas características lo son.
Se despide su fiel lector,

HECTOR LEON N.

Bueno, la verdad es que como ya se ha mencionado varias veces este tema en nuestra revista, estaría demás dar una historia sobre ésto. Lo que si podemos decirte es que lamentablemente el cartucho que nos mencionas es "pirata", pues las características que nos comentas en tu carta nos lo confirman. Debemos decirles y recordarles a nuestros amigos que se fijen muy bien al momento de comprar sus juegos, consolas y accesorios Nintendo, ya que éstos deben tener obligatoriamente el sello de nuestro distribuidor oficial, de lo contrario, serán ustedes quienes sufran las consecuencias a futuro. De todas maneras, no duden en consultarnos a nosotros sobre sus compras (en lo que se refiere a si es original o no), y así podrán disfrutar al máximo de sus juegos. ¡Ah!, y gracias por todos tus elogios, Hector.

Hola amigos del Club Nintendo. Les quiero hacer una pregunta: en el juego Donkey Kong Country 2, ¿cuál es la clave para tener 50 vidas?. Muchos saludos para ustedes.

RICARDO SANTANA FRIEDLL

Precisamente estábamos tratando de acordarnos de esa clave y como no pudimos, te la daremos en otra edición... ¡No es cierto!, la clave que nos pides, aunque ya salió publicada en una edición anterior, nuevamente la daremos por si algún otro amigo la necesita. Lo que debes hacer primero que nada es activar la opción de Cheat Mode y para ello, debes colocarte en la opción de Two Play Contest y presionar 5 veces abajo en el control pad. Entonces verás aparecer la opción de Sound Test (pues bien, aquí no se hace el truco). Ahora una vez más debes presionar 5 veces hacia abajo en el control pad y, adivina, ¡se activará la opción de Cheat Mode!. El siguiente paso es ingresar en este último y dentro de él, presionar rápidamente Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO y listo, ya puedes comenzar a jugar con 50 vidas a tu favor.

Esta pequeña carta es sólo para felicitarlos por el trabajo que realizan mes a mes.

JUAN PABLO REYES S.

Gracias querido amigo por tu carta, en realidad es muy satisfactorio el poder saber que lo que hacemos les gusta a ustedes. En verdad, muchas gracias.

Hola mis queridos amigos de Club Nintendo. Espero que se encuentren muy bien y con harto trabajo (aunque es envidiable lo que hacen). Quisiera saber si los juegos que se relanzaron para ser compatibles con el Rumble Pak, serán también relanzados aquí.

EDUARDO ARANEDA L.

Bueno, los juegos a los que te refieres (Super Mario 64 y Wave Race 64 para quienes no lo sabían), hasta el momento no hay planes de relanzarlos en nuestro continente (muy a pesar de nuestro Editor, quien quería jugar Super Mario 64). Como comentario adicional, te podemos decir que ni en Japón hay planes de sacar juegos extras por ahora.



Estimados señores: Me dirijo a ustedes con el fin de que, aparte de que me respondan mi carta, puedan aclarar un par de dudas que andan dentro de mi cabeza hace bastante tiempo. Lo primero que deseo saber es si Ace es menor de edad y por qué Ryo le escribe tanta cosa dentro de la revista. Lo otro que quiero saber es si realmente Club Nintendo hay para rato o si ya tiene una fecha definitiva de término (no es que quiera que se acabe la revista). Muy agradecido por sus respuestas

DANILO VILLARROEL L.

La verdad querido amigo, Ace es un niñ..., perdón, un joven que le gusta mucho lo que hace. Con respecto a Ryo, es solamente una manera de poder distraerse de tanto trabajo, pero siempre sanamente, ya que no hay rivalidad entre ellos. Revista Club Nintendo no tiene una fecha definitiva de término, pues las ganas que tenemos por seguir trabajando son muchas y esperamos poder seguir ayudándolos a ustedes en todo lo que podamos.



Escribo la presente para hacerles saber que muchos no tenemos el Nintendo 64, pero sí el Super Nintendo (y no me da vergüenza decirlo), ya que me siento bien con él. Quiero preguntarles si saldrán más cartuchos nuevos para el Super Nintendo. De ser afirmativa la respuesta, por favor publiquen la lista con los nombres de estos juegos para saber cuál me conviene comprar durante estos meses. Y además, déjenme decirles que están escribiendo todo del N64.

OSCAR RAMIREZ J.

Tengo una sugerencia para ustedes: está bien que publiquen los juegos nuevos del Nintendo 64, pero tal vez muchos como yo no lo tengamos y siento que están descuidando mucho al SNES, por eso les pido que publiquen secciones un poco más largas e informativas del SNES, ya que éste aún tiene mucho que dar y que desear.

JUAN FRANCISCO JORQUERA

Ultimamente he visto cómo hablan del N64 y creo que se están pasando, ya que casi toda la revista habla de él. Como ejemplo, les digo que del Star Wars Shadows of the Empire y Turok han hablado tanto, que ya no me gustan estos juegos.

PATRICIO CORTES C.

¿No creen que le están dando demasiada importancia al Nintendo 64?.

PEDRO BRAVO G.

Esta situación nos recuerda bastante a aquellos viejos tiempos en los que el SNES comenzaba a tomar fuerza y los licenciatarios dejaban de producir juegos para el NES. Desafortunadamente para los propietarios del SNES, les tenemos que decir que no hay planes de sacar muchos juegos nuevos para este sistema en los próximos meses, pero cuando salgan, tengan por seguro que los analizaremos. También en repetidas ocasiones les hemos comentado que nuestro distribuidor oficial está consciente de que muchos videojugadores sólo tienen el SNES y por eso han relanzado juegos muy buenos para este sistema a un buen precio. Como ya hemos dicho en otras ocasiones, es muy difícil tener un equilibrio en la revista y son más los lectores que quieren tener información nueva que repetida (como ocurrió con Donkey Kong Country). Nosotros trataremos de seguir publicando artículos sobre juegos de SNES mientras estos aporten algo interesante.



◆

Querido Doctor Mario. La presente tiene por motivo hacerte unas consultas un poco interesantes (creo y espero que así sea):

1. ¿Cuándo publicarán información de Mortal Kombat 4?
2. ¿Qué quiere decir DD64?

FRANCISCA ANTONIETA SEPULVEDA

Muy bien, con respecto a la primera pregunta que nos formulas, te podemos decir que muy pronto estaremos en condiciones de publicar información sobre este juego. Ten un poco de paciencia. DD64 quiere decir "Disk Drive 64" (nombre provisional para el accesorio de discos para el N64).

◆

Estimados amigos de la mejor revista de videojuegos del mercado mundial (¡qué comienzo!), quiero consultarles algo muy curioso, que me llamó mucho la atención:
¿Al señor Miyamoto le gusta mucho el número 7?, si se fijan bien, son 7 hijos de Bowser, 7 estrellas en Mario RPG, 7 estrellas por nivel en Mario 64, 7 doncellas en Zelda - A Link to the Past - 7 lugares que debes visitar en Star Fox 64... ¿A qué se debe ésto?

JUAN DONOSO

Realmente nos sorprendió mucho tu comienzo de la carta, pues es la primera que nos llega con tanta amplitud de cobertura (ni nosotros sabíamos que cubríamos tanto). Con respecto a tu consulta, probablemente lo que nos mencionas sobre el número 7 no sea más que una coincidencia. Aunque hay que recordar que para muchos, éste es un número de buena suerte. Vale la pena mencionar que nos causó mucha gracia cuando lo leímos (sobre todo a Ryo). De todas maneras, en cuanto lo veamos, le preguntaremos qué onda con esto del número 7.

◆

REVISTA CLUB NINTENDO ESPERA QUE EL AÑO 1998 ESTÉ LLENO DE GRATAS SORPRESAS Y DE GRANDES SATISFACCIONES PARA TODOS USTEDES.



TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
ALIEN VS PREDATOR (Super Nes)	Selección de escena...	En la pantalla del título presiona Select, después Start para ir a la pantalla de Configuración, en el control 2 mantén presionado abajo, L, R, A, X , y presiona Start. Entonces aparecerá la opción de selección de escena.
BIKER MICE FROM MARS (Super Nes)	Una nueva Opción...	En el menú principal presiona arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, arriba, X en el segundo control, ahora parte el juego en Race o en Battle; cuando llegues al menú donde eliges la dificultad, encontrarás la nueva opción.
INSPECTOR GADGET (Super Nes)	Acceder a un menú escondido...	En la pantalla principal, mantén presionado B,L y R, y luego presiona abajo, abajo, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, derecha. Si lo ingresaste bien, la pantalla cambiará de color.
IZZYS QUEST FOR THE OLIMPIC RINGS (Super Nes)	Selección de escena...	Pon pausa y presiona izquierda, abajo, abajo, izquierda, derecha, abajo. Luego resetea el juego y entra a OPTIONS, allí aparecerá la opción para seleccionar escena.
JURASSIC PARK 2 (Super Nes)	Obtener continues Ilimitados...	En la pantalla donde eliges tu misión presiona L,L,L,R,R,R,L,L,R,R,L,R,L,L,R,R,L,L,L, R,R,R, entonces escucharás un Beep que te indica que lo hiciste bien.
SPIDERMAN AND VENOM SEPARATION ANXIETY (Super Nes)	Ir a una escena especial...	Ingresa el password SCBCR.

NUESTRA PORTADA

BOMBERMAN 64

Este mes tenemos en nuestra portada un excelente juego de aventuras de Hudson Soft y lanzado por Nintendo of America. De este título ya hemos dado varios previos, así que lo mejor que podemos hacer es entrar directamente a los detalles.



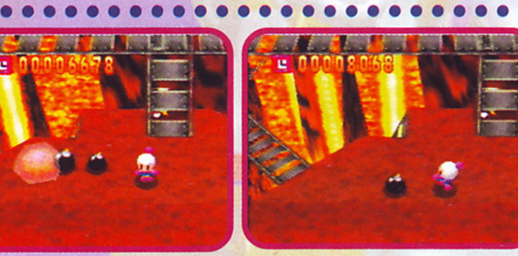
Como el juego lo ves desde una perspectiva de 3/4, con la unidad de Botones C puedes cambiar la vista de la cámara hacia la derecha o la izquierda. También lo que puedes hacer de esta forma es acercar la cámara o alejarla dependiendo la escena en la que estés jugando, pues existen algunas en las que hay muchos edificios y éstos no te permiten ver si la cámara está muy lejos. Otra de las cosas que tienes que fijarte cuando mueves la cámara, es que también cambia la dirección del control del personaje.







El problema radica cuando en algunas escenas cambia la perspectiva del personaje de forma automática y por lo tanto también cambia el control. En el ejemplo de la foto, tienes que manejar a Bomberman, pero la vista está por debajo de él, lo cual invierte los controles de arriba y de abajo.



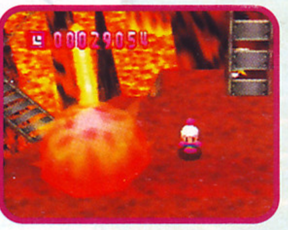
Bomberman mantiene como arma principal sus bombas (si no, no le haría honor a su nombre). Dependiendo de los ítems que haya tomado, varía el número de bombas que puede poner y la intensidad de la explosión.



Además de simplemente poner las bombas para hacer volar algo, Bomberman tiene la capacidad de patearlas o de cargarlas para después arrojarlas a alguien.

Aparte de estas habilidades que ya se conocían de este personaje en anteriores juegos de la serie, Bomberman puede ahora crear una superbomba. Para esto primero tendrá que cargarla y después "agitarla" para hacerla crecer. Esta bomba puede causar un mayor daño que las normales, pero obviamente es más difícil de crear y de cargar.

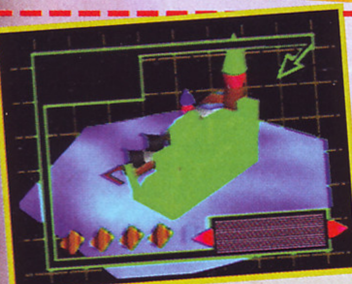


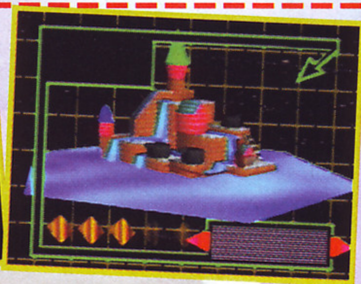




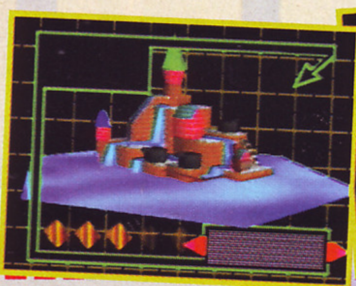
Dentro de las escenas debes de tener mucho cuidado con los enemigos. Generalmente cuando chocas con ellos no te eliminan y sólo te marean, pero hay algunos que poseen armas y que sí te pueden dañar.
Si puedes buscar un corazón, este ítem te permite resisitir un golpe mortal y si tienes suerte lo puedes recuperar.

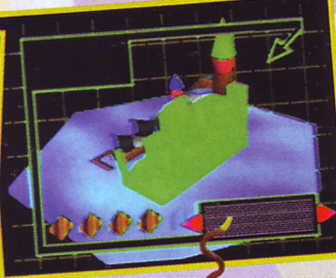
Cuando destruyes ciertos elementos de los escenarios con tus bombas, podrás encontrar diferentes ítems que ya se han visto en otros juegos de Bomberman. Los más comunes te permiten poner más bombas a la vez, hacer tus explosiones más poderosas y hay otros especiales como los que te dan la super-explosión o el detonador a control remoto.





Al principio sólo podrás elegir de entre 4 escenas. Cada una de ellas tiene otros 4 subniveles que debes pasar y poder avanzar al siguiente. Cada escena tiene 2 niveles a recorrer (que por cierto son bastante grandes), un subjefe y el jefe final del que hablaremos más adelante.
Como este juego cuenta con batería, tus avances se irán grabando automáticamente después de pasar una escena.
Si quieres, puedes regresar después a cualquiera de los niveles que ya hayas pasado a recoger algo que se te hubiera olvidado.





Cada una de las escenas tiene diferentes elementos de mucha creatividad.
En algunas sólo tienes que buscar la salida, pero en otras tendrás que investigar un poco para saber cómo poder terminarlo.





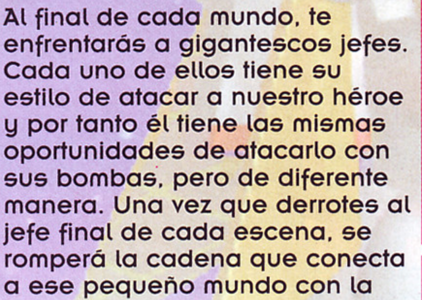




Pero... ¿y qué es lo que se te pudo haber olvidado dentro de una escena? Pues una tarjeta dorada. Las tarjetas doradas son premios muy importantes dentro del juego y éstas sirven para... bueno, eso después te lo diremos. Regularmente cada escena tiene 5 de estas tarjetas y al ser premios importantes, siempre están escondidos en los lugares más difíciles de alcanzar.



Otro tip es que siempre te dan una tarjeta por acabar una escena rápidamente.



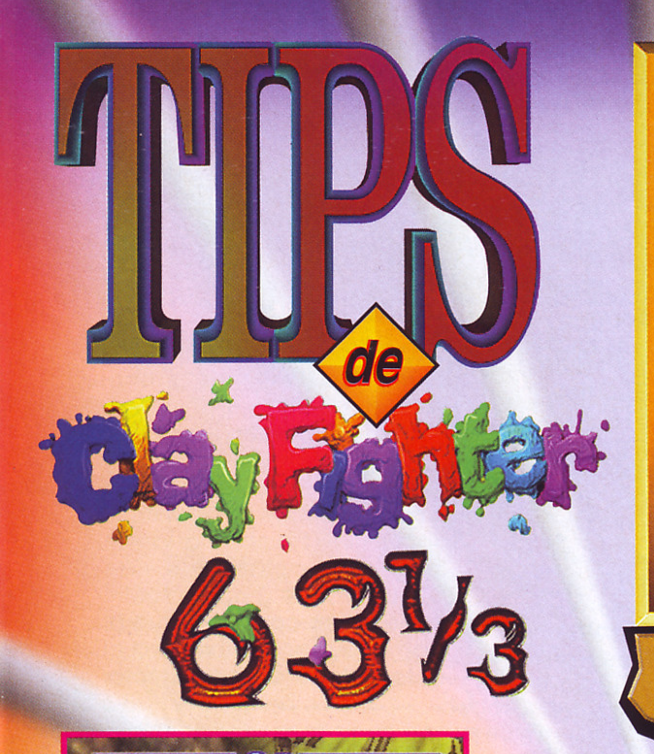
Al final de cada mundo, te enfrentarás a gigantescos jefes. Cada uno de ellos tiene su estilo de atacar a nuestro héroe y por tanto él tiene las mismas oportunidades de atacarlo con sus bombas, pero de diferente manera. Una vez que derrotes al jefe final de cada escena, se romperá la cadena que conecta a ese pequeño mundo con la isla principal. Sólo después de destruir a los 4 jefes de cada mundo podrás ir a la base aérea desde la que los enemigos están lanzando su ataque contra el mundo de Bomberman.











Sí, es cierto, de este título ya hemos dado una buena cantidad de previos y nada de nada. Pero al parecer ahora todo es diferente, pues ya tenemos la versión final del juego y hay muchas cosas nuevas desde la última vez que mencionamos algo de él. También hay cosas que se eliminaron (algunos peleadores), pero esperemos que esto ya sea definitivo y así no tendremos que seguir dando previos para el siguiente año.



A grandes rasgos podemos mencionar que Clayfighter 63 1/3 incorpora elementos de muchos otros juegos de peleas populares. A continuación una breve descripción de estos elementos.

MOVIMIENTOS BASICOS

3 botones con golpes

Primero lo básico: Como la mayoría de títulos de este género:

(débil, mediano y fuerte)

3 botones con patadas



Con combinaciones de control y botones puedes ejecutar movimientos especiales. Sin embargo, - y como ya dijimos - tenemos elementos de diferentes juegos que iremos explicando. Al parecer, los personajes de éste sólo se mueven en un plano, pero si presionas los botones L o R, ellos cambiarán de plano para evitar algunos ataques. Esto también hace girar el escenario, así lo podrás ver desde diferentes ángulos.

Nota: **Clayfighter 63 1/3 se puede jugar con el Pad o el 3D Stick, nosotros recomendamos que uses el Pad, pero si eliges el 3D Stick la función del botón L la podrás ejecutar con el botón Z.**



Si te fijas muy bien, cada peleador tiene 3 líneas de energía junto a su retrato. La primera y más grande es la de su energía y muy al estilo de KI tendrás que derrotar 2 veces a tu rival en un mismo Round para poder pasar a otro nivel.







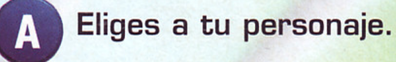
Abajo de esta línea hay otra más pequeña y de color rojo que es denominada como "la línea de mareo"; esta línea generalmente está llena y conforme te golpean va disminuyendo; pero en cuanto te dejan de golpear se recupera automáticamente. Si esta línea de mareo desaparece en su totalidad, entonces el personaje se mareará (¡más deducciones científicas!) y quedará totalmente vulnerable a los combos de su rival

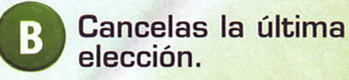



Antes de pasar a ver los movimientos de cada peleador, hay algunas cosas que no te hace ningún daño conocer.

Primero que nada, para elegir un personaje al azar, presiona los botones L y R al mismo tiempo en la pantalla de selección de personaje.




Eliges el segundo color del personaje.


Eliges a tu personaje.

Cancelas la última elección.

La tercera línea (o líneas, debemos decir, ya que son 3 pequeñas) son azules y se van llenando con los golpes que recibes o los que tú das. Una vez que llenes una de las líneas, podrás ejecutar los movimientos super especiales de cada personaje y que se detallarán más adelante.



Cuando juegan 2 personas, podrás elegir el escenario en el que quieres pelear si presionas los botones  en la pantalla previa al encuentro.





Algo que se tenía planeado desde un principio y que a final de cuentas no fue cambiado, fue el hecho de poder moverte de un escenario a otro al estar peleando. La cuestión es que si ejecutas ciertos movimientos en áreas determinadas de los escenarios, mandarás a tu rival a otra escena y tú lo seguirás, para continuar con la pelea. Este elemento no es más que algo chistoso y no aporta mucho al desarrollo base del juego.







El modo de juego de Clayfighter 63 1/3 es una parodia de juegos como MK, SF y KIG. Precisamente de este último tomaron algunos conceptos. Ahora podrás ejecutar diferentes tipos de combos, siguiendo la regla de KIG. Primero que nada tienes que "Abrir" el combo, y esto lo logras con un ataque saltando o con un movimiento especial denominado "Combo Opener". Después de eso tienes que ejecutar un ataque simple conocido como auto-double para que posteriormente ejecutes un "Linker" o un "Super Linker". La práctica te hará ver que es posible realizar algunos de estos movimientos sin un orden específico -dependiendo del personaje- o saltar o agregar movimientos. Sin embargo, debes tener mucho cuidado, pues tu rival tiene la posibilidad de interrumpir tu combo con un movimiento llamado "Combo Breaker". Después de este minicurso de combología al estilo de KIG (sólo vimos algo muy básico, pues si entráramos en detalles...) pasemos a las tablas de movimientos. Estas tablas tienen más instrucciones para que no pierdas detalle. Y recuerda que todos los movimientos indicados son como si tu peleador estuviera viendo hacia la derecha.



Bad Mr. Frosty





MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ice Bash	↓ ↙ ← G
Blizzard	→ ↘ → P
Ice Pick	↓ ↘ → G
Snow Ball	Carga 1seg. ← → G
Ice Skate Dash Opener	Carga 1seg. ← → P



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Frozen Frenzy	↓ ↙ ← ↓ ↘ → P
Super Kicks	↓ ↘ → ↓ ↘ → P
Super Hurricane	→ ↘ ↓ ↙ ← → P

RETOS

Reto 1	L - R - LK
Reto 2	L - R - LP

OTROS MOVIMIENTOS

Agarrón 1	→ **HP** (cerca del enemigo)
Agarrón 2	→ **HP** (cerca del enemigo)
Salto Atrás	← **LR**
Salto Adelante	→ **LR**

Combo Opener Carga 1seg. ← → P

Auto-Doubles G ó P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Linker 1 ↘ ↓ ↙ G

Linker 2 ↘ ↓ ↙ P

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

Combo Breaker → ↓ ↓ → P

El Combo Breaker sólo se pueden hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

ULTRA COMBOS



Ultra 1	↓ ↙ ← +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	← ↙ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓ ↘ → +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	→ ↘ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.





CLAYTALITIES

Hat Smash	R ↓ ↓ → (cerca del enemigo)
Snowcone Squeeze	← ↓ ↓ → R (cerca del enemigo)
Knock Off Top Half	→ ↓ ← ← (a unos pasos)
Squish Claytality	↓ ← ↓ ← (a unos pasos)
Launch from Island	↓ ↓ LR (cerca del enemigo)





MOVIMIENTOS ESPECIALES

Buzz Saw	Carga 1seg. ← → G
Blob Raid	→ ↘ ↓ ↙ ← P
L.A.P.D	← ↓ ↙ G
Dragon Glove	→ ↓ ↘ G
Cannon	↓ ↙ ← G





MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Irvine Axe Massacre	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← P
Super Lunge Punch	↓ ↘ → ↓ ↘ → G
Overhead Axe	↓ ← ← ↓ ↙ ← G



OTROS MOVIMIENTOS

Agarrón	→ **MP o HP** (cerca del enemigo)
Mallet Launcher	↙ **HP**
Salto Atrás	← **L-R**

Combo Opener
Carga 1seg.
← → P

RETOS

Blobenegger	**L - MP - MK**
American Flag	**L - HP - HK**

Auto-Doubles  G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Combo Breaker ↓ ↘ → G

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

Linkers	↘ ↓ ↙ +(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finisher 1	→ ↓ ↘ P
Linker Finisher 2	↓ ↙ ← G

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.



ULTRA COMBOS



Ultra 1	↓ ↙ ←	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	← ↙ ↓	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓ ↘ →	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	→ ↘ ↓	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES

Da Bomb	← ↓ → (cerca del enemigo)
Meat Grinder	↓ ↓ ↓ (cerca del enemigo)
Hit and Run	↓ ↓ ← → **HP** (a un salto de distancia)
Squish ClaytalityL	**R** ↓ ↓ (cerca del enemigo)
Squeeze Claytality	↓ ↓ ↓ → → ↓ (a unos pasos)
Bite	**L** ↓ ↓ → **R** (cerca del enemigo)
Knock Off Top Half	↓ ↘ → **R** (cerca del enemigo)



Bonker

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Merry-Go-Clown	↓ ↙ ← P
Get 'Em, Fifi	↓ ↘ → G
Ferris Wheel	↓ ↘ → P
Overhead Attack	↓ ↓ G

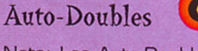
MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Welcome To The Big Top	↓ ↘ → ↓ ↘ P
Big Fifi	↓ ↘ → ↓ ↘ P
Super 3	↓ ↙ ← ↓ ↙ P

RETO

Blobenegger	L - R - LK
Agarrón	→ MP - HP (cerca del enemigo)



Combo Opener
Carga 1seg.

← → +(cualquier Patada/Golpe)

Linkers	→ ↘ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finisher	← ↙ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)

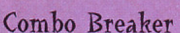
Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

Auto-Doubles G ó P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Combo Breaker ↓ ↘ → P

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.





ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓ ↙ ← P
Ultra 2	→ ↘ ↓ G



CLAYTALITIES



Cannon Claytality
↓ ↓ ↓ ↓ (cerca del enemigo)

Off The Island Claytality
→ ← ← → (cerca del enemigo)

Headbutt Claytality
→ → → (cerca del enemigo)

Earth Worm Jim

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tumbleworm	↓ ↘ → P
Fire Fire	↓ ↘ → G
EWJ Punch	→ ↓ ↘ G
Worm Ball	↓ ↓ P



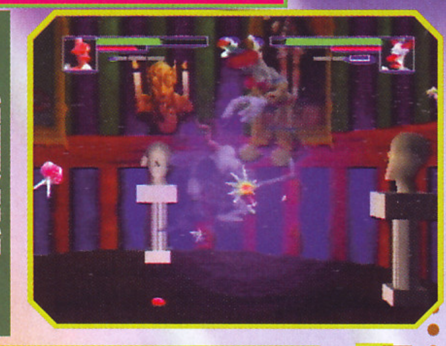


RETOS

"Call Me Jim"	L - R - LK
"Grrroovvy"	L - R - MK
""You Suck""	L - R - HK



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Super EWJ Punch	↓↘→ ↓↘→ (P)
Super Propeller	↓↙← ↓↙ (P)
Stairway to Heaven	↓↙← ↓↙ (G)
Super Fire	↓↘→ ↓↘→ (G)

AGARRON

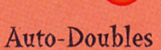
→ MP o HP (cerca del enemigo)

Combo Opener
Carga 1seg.



← → (G)

Auto-Doubles





(G) o (P)

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

ULTRA COMBOS



Linkers	↘↓↙ (G) o (P)
Linkers	→↓↘ (G)
Linker Finisher 2	↓↙← (P)

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

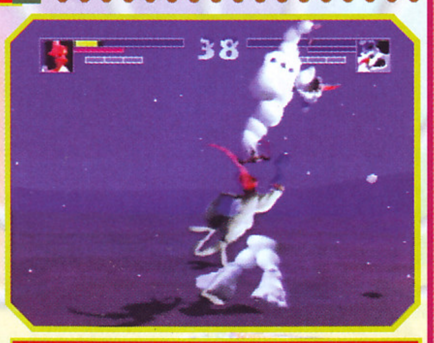
Ultra 1
↓↙← +(cualquier Patada/Golpe)

Ultra 2
←↙↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Ultra 3
↓↘→ +(cualquier Patada/Golpe)

Ultra 4
→↘↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES

"Cow from Sky"
↓ ↓ ↓ R-L (a un salto de distancia)

Knock Off Top Half
← ↓ → (cerca del enemigo)

Squish Claytality
← ← → → R (cerca del enemigo)

Squeeze Claytality
↓ → ← ← L (cerca del enemigo)

Launch from Island
↓ ↓ ← → (cerca del enemigo)

Combo Breaker →↓↘ (G)



Nota: El Combo Breaker sólo se pueden hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

Houngan

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the top	↓ ↓ HP
Voodoo mask Smash	↓ ↓ +(cualquier Patada/ en el salto)
Voodoo Surfing	↓↙← +(cualquier Patada)
Air Voodoo Surfing	↓↙← +(cualquier Patada/ en el salto)
Curse Crawl	← → +(cualquier Golpe)
Chicken Baseball	↓↘→ +(cualquier Golpe)
UpperKick	→↓↘ +(cualquier Patada)



RETOS

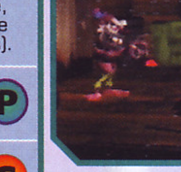
Reto 1	L - R - LK
Reto 2	L - R - LP

Voodoo Throw	→ HP (cerca del enemigo)
Voodoo Hold	→ HK (cerca del enemigo)



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Graveyard Shift	G (Dependiendo el golpe, será el lugar en el que aparecerán las manos).
Super Twirl	P
Super Chicken Attack	G





Salto Atrás	L-R
Salto Adelante	L-R
Launch	HP

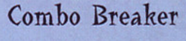
Combo Opener	P
Auto-Doubles	G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Linkers	+(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finishers	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

Combo Breaker



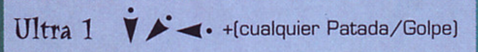
+(cualquier Patada/Golpe)

Clay Fighter 63 1/3

ULTRA COMBOS

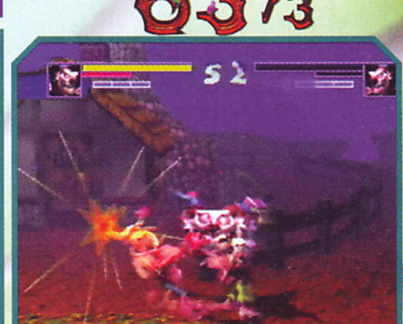


CLAYTALITIES



Ultra 1	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.





Hand Grope	L (a unos pasos)
Bad hand	R (a unos pasos)
Bad Mojo	L (lejos del enemigo)
See ya Clucky	(a unos pasos)

Ickybod



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the Top	HP
Unearthly Travel	P
Great Punkin	G
Bats in the Belfry	G
Ghoul Roll	Carga 1seg. HP
Boohooken	G
Rising Ghoul Roll	MP
Icky Kick	MK



AGARRONES

Up'n Over	HP
Squeezer	HK
Spook Spin	MK

RETO

L - R -LP



LAUNCH

Mantén HP

Salto Atrás L-R

Salto Adelante L-R



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Icky Shuffle	→ → ← ← P
Evil Presence	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← (pegado al oponente)
Half a Loaf of Clay-fu	↓ ↘ → ↓ ↘ → P

Combo Opener
Carga 1seg.

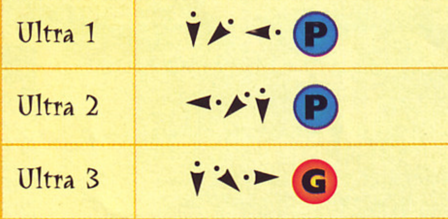
← → P

Auto-Doubles


G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando





Ultra 1	↓ ↙ ← P
Ultra 2	← ↙ ↓ P
Ultra 3	↓ ↘ → G
Ultra 4	→ ↘ ↓ G

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.






Linkers	↘ ↓ ↙ P
Linker Finishers	↓ ↘ → G o P

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.



Combo Breaker	→ ↓ ↘ G





Demon Spin ← ↙ ↓ ↘ → L (a unos pasos)	Scary ↓ ↓ → R (a unos pasos)

Kung Pow



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Crane Technique	↓ ↙ ← G
Egg Fu Young	→ ↓ ↘ P
Chop Suey	↓ ↘ → P
The Crane	↓ HK (en el aire)
Nunchucks	↓ ↘ → G
Hide	→ ↘ ↓ ↙ ← P
Overhead Attack	↓ ↓ G



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Fu Manchu
↓ ↘ → ↓ ↘ → G (en el aire)

Lo Mein
↓ ↙ ← ↓ ↙ P

Pork Fried Rice
↓ ↘ → ↓ ↘ → P



OTROS MOVIMIENTOS

RETOS

Pose Down	L - R - LK
Bow	L - R - MK

Agarrón	→ MP o HP (cerca del enemigo)
Mallet Launcher	↙ HK

Combo Opener	Carga 1seg.  
Auto-Doubles	 

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Linkers	↘ ↓ ↙ G
Linkers Finisher	

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después Auto-Double.

Combo Breaker	

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

ULTRA COMBOS



Ultra 1	↓ ↙ ← +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	← ↙ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓ ↘ → +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	→ ↘ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.

CLAYTALITIES



Bruce Lee Squish	↓ ↓ ↓ (a unos pasos)
Slice & Dice	→ → → (a unos pasos)
Round Toss	↓ ↓ → → (cerca del enemigo)
Pan Toss	→ ↓ ← ↓ (a unos pasos)



T. Hoppy





MOVIMIENTOS ESPECIALES



Over the Top	↓ ↓ HP
Hoppy Stomp	Carga 1seg. ↓ → P
Jack Rabbit Punch	→ ↓ ↘ G
Hoppy Kick	← ↓ ↙ P
Rabbit Long Arm	← ↙ ↓ ↘ → MP

ClayFighter 63 1/3

Reto	L - R - LK

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Jack Rabbit Punc Overdrive
↓ ↘ → ↓ ↘ → G
Mega Carrot Machinegun
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← G
Hash'n Bash
↓ ↘ → ↓ ↘ → P

AGARRONES

Twist Toss	→ HP
HeadButt	→ → LP - LK

Launch	↙ HP
Salto Adelante	→ L - R
Salto Atrás	← L - R

Combo Opener	 Carga 1seg. ← → G
Auto-Doubles	 G  o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Linkers

↘ ↓ ↙ +(cualquier Golpe/Patada)

Linker Finishers

↓ ↘ → +(cualquier Golpe/Patada)

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de Auto-Double.

Combo Breaker

→ ↓ ↘ +(cualquier Golpe/Patada)

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

ULTRA COMBOS

Ultra 1	↓ ↙ ← +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 2	← ↙ ↓ +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 3	↓ ↘ → +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 4	→ ↘ ↓ +(cualquier Golpe/Patada)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.





Rabbit Pellets	→ ↘ ↓ ↙ ← L (a unos pasos)
Rabbit out of Hat	← ← → → R (a unos pasos)
Thwomp	→ → → → (cerca del enemigo)



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the Top	↓ ↓ MP
Gum Toss	→ ↘ ↓ ↙ ← P
Taffy Spit	↓ ↘ → G
Taffy Twist	↓ ↙ ← G (se puede ejecutar en el aire)
Jelly Roll	Carga 1seg. ← → G





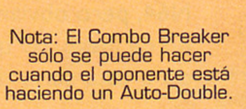
MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Super Twist	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← G
Big Gun	Carga 1seg. G P (para activarlo)
Kicks O Plenty	↓ ↓ ← ← P

Combo Breaker

↓ ↙ ← G o P



Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.



Novedades

KONAMI PREPARA OTRO CASTLEVANIA

Ya mencionamos que Konami se encuentra trabajando en el desarrollo de varios juegos para el N64 y que uno de ellos es una nueva versión del juego de Castlevania. Sin embargo, esta no es la única versión de Castlevania que se está preparando, ya que ellos también están desarrollando una nueva secuela de este título pero para el Game Boy. El nombre de este juego en Japón será el de "Dracula Dark Night Prelude". Este juego será una mezcla de acción y aventura al igual que la versión de N64, pero obviamente con un modo de juego 2D que ha caracterizado a esta serie de juegos a lo largo de los años. Esta nueva versión de Castlevania tiene bastantes elementos que lo hacen interesante. Primero que nada tenemos que después de varios juegos, el personaje principal es por primera vez una mujer de la dinastía Belmont; su nombre es Sonia Belmont, tiene 17 años y desde su nacimiento muchos se dieron cuenta - incluyendo a su abuelo - que ella tenía un gran poder, es por eso que desde niña fue enseñada a usar el látigo, el arma por excelencia de los Belmont.

Una noche ella decidió salir a buscar a su padre, del que no sabía nada, pero al regresar a su aldea se dio cuenta que había sido atacada por seres de la obscuridad, quienes acabaron con todos los pobladores. Su abuelo con su último aliento le dijo: "Tu fuerza será muy útil para ti en estos momentos...". Con estas palabras en mente, ella se dirige al castillo de Drácula para iniciar la eterna lucha entre el bien y el mal. Dentro del castillo, Sonia se enfrentará a muchos de los sirvientes de él, pero también hallará a muchos amigos, entre ellos está Alucard, el hijo renegado de Drácula, quien también desea la desaparición de su padre.

La mala noticia sobre este juego, es que probablemente Konami no lo comercialice en nuestro continente, lo cual nos dejará a todos sin jugar esta gran obra.. Nuestra esperanza es que alguna compañía se dé cuenta del gran potencial de este juego y decida arriesgarse a traducirlo y comercializarlo aquí.



DIFERENCIAS

Varias de las preguntas que nos hacen los lectores se refieren a qué tanto varía un juego que sale en Japón de uno que sale en América. Por eso hemos preparado este análisis especial que da para mucho, pero aquí encontrarás algunas de las diferencias entre juegos más nuevos.









La primera diferencia la encontramos al aparecer la pantalla del logo. En la versión americana se escucha la voz de Mario diciendo "Welcome to Mario Kart", mientras que en la japonesa se escucha la voz de varios niños japoneses gritando "Mario Kato".

Posteriormente, en la pantalla de opciones de la versión japonesa, además de encontrar los textos en Katakana, la voz que dice qué opción elegiste no tiene parecido alguno con la de Mario.

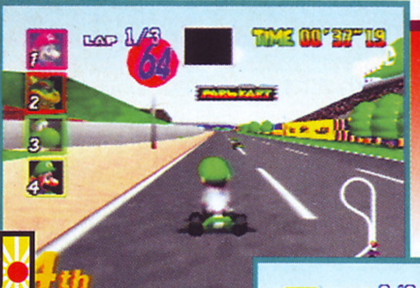
Las voces de los personajes son diferentes en algunos casos. La de Mario, Yoshi, Donkey y Bowser (que en Japón se conoce como Koopa) son iguales, aunque en estos 3 últimos personajes no se hubiera podido hacer algo diferente y mucho menos en Yoshi. La voz de Luigi es menos ronca en la versión japonesa que en la americana y, para nuestro gusto, está mejor en la primera que en la segunda (por cierto, la voz del Luigi japonesa cuando es golpeado por alguna concha suena algo ridículo). La voz de Peach es menos chillona en la japonesa, aunque nos gusta más la americana. Wario tiene la voz más ronca en el cartucho japonés y, a lo mejor, la combinación de algunas expresiones del americano con otras del japonés, daría como resultado algo muy interesante. Finalmente, el honguito (Kinopio en Japón) tiene una voz más de niño en el cartucho americano y el tono que se utiliza en la versión japonesa nos gusta más a excepción del grito de "niño en desgracia" que está mejor en el americano.



Al arrancar en una pista usando el turbo, la explosión que genera el arranque no se escucha en la versión japonesa. Aunque no lo creas, esto saca mucho de onda cuando estás acostumbrado a jugar la versión americana, sobre todo cuando estás al final y vas a saltar a los competidores de adelante, ya que esperas el sonido de la explosión para saltar.







En Luigi Raceway hay una pequeña diferencia en la pista, casi al final del circuito. El poste que sostiene el número 64, es de diferentes colores en ambas versiones.



Toda la propaganda que había en las pistas del cartucho para Japón fueron removidas y cambiadas por "cuestiones de salud" para el juego de América. Estos anuncios se ven muy bien en la primera versión y fue una lástima que se quitaran.



Después de jugar por un buen rato la versión japonesa y cambiar a la otra versión se siente un poco más lenta esta última en algunas pistas (según algunos de los que aquí juegan Mario Kart).



Pero lo que sí es detectable es que en el juego japonés, salen más truenos a pesar de que vayas en 2o. lugar (una vez a Ryo le salieron 3 seguidos).

El final de Mario Kart japonés presenta una pequeña diferencia con respecto al americano al final de los créditos en la parte de Special Thanks ya que en el primero le dan gracias a Rare sin hacer mención (como el americano) del modelo tridimensional de Donkey Kong.

Además como es obvio, las personas que hicieron las voces de los personajes son diferentes en ambas versiones. Aquí están los que hicieron las voces del japonés.





Por último, si acabas Mario Kart en Extra en el cartucho japonés, los créditos salen escritos en Hiragana.



Para este juego existen 3 versiones: la americana, la japonesa y la alemana. Aunque casi no hay diferencias entre las tres, es bueno que les mostremos, sobre todo la alemana.



En este país está prohibida la violencia en los videojuegos, así que este juego se vió drásticamente afectado en el aspecto de la sangre. Para empezar, todos los soldados fueron removidos del juego y en su lugar fueron puestos robots (la automatización finalmente ha ganado), por lo tanto, en vez de sangre tenemos que a los robots les salen chispas.



Algo que es muy "chistoso" en esta versión de Turok es que a los dinosaurios y demás seres vivientes, también les salen chispas. Con esto se aprecia que Campaigner estaba muy adelantado a la época con sus robots "biónicos" capaces de tomar cualquier forma, incluyendo la de un T-Rex.



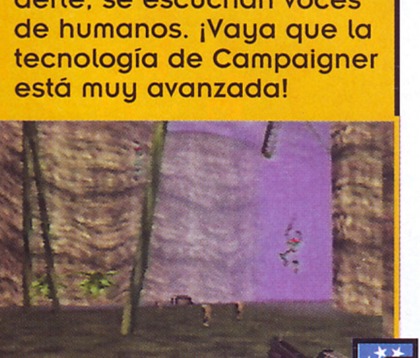




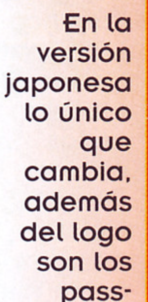
El jefe del nivel 3 también fue cambiado por un robot.

Y si creías que los individuos colgados del techo habían sido olvidados, pues no, ya que Campaigner cambió la decoración de su recinto.

Lo más gracioso del asunto es que las voces de los soldados son de robots (obvio), pero en los lugares donde caen soldados del aire para sorprenderte, se escuchan voces de humanos. ¡Vaya que la tecnología de Campaigner está muy avanzada!



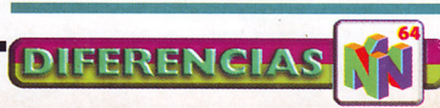
Otra de las diferencias que encontramos, fué en el arte de Turok, mira estas dos ilustraciones.





En la versión japonesa lo único que cambia, además del logo son los passwords. Si metes tu Controler Pak con las claves activadas, el juego sí te las acepta, pero si quieres poner la clave tal cual en la opción Enter Cheat, entonces el juego te marca que es un código inválido, ya que las claves de la versión japonesa utilizan los códigos de la versión americana en diferente orden, o sea, las letras están revueltas.







Aquí hay que mencionar que los Codes para la versión alemana funcionan perfectamente bien a excepción de 3: Dana Mode, Greg Mode y Robin's Cheat. Obviamente, el final presenta un pequeño cambio en los créditos, ya que menciona a las personas encargadas de hacer la traducción en los idiomas correspondientes.

De ahí en adelante, son los únicos cambios que trae el juego, además de los textos en los respectivos idiomas.

STARFOX 64



Para este juego también existen 3 versiones que son la americana la japonesa y la europea (a diferencia de las otras versiones que cuentan con 96 megas, la japonesa trae 128). Aquí las diferencias en los textos son más claras, ya que Star Fox maneja un lenguaje muy "fresco" que varía mucho de un idioma a otro. Por ejemplo, nosotros decimos: ¿Qué pasa Fox? y esta frase en inglés es: ¿Qué está mal Fox?, pero en alemán es: ¿Qué se te perdió Fox? También, el típico Yipiee de Slippy es cambiado en francés por Super! Estos pequeños ejemplos explican muy bien las pequeñas diferencias que existen en los textos de las tres versiones.



En la versión europea hay una opción extra en el menú principal. Esta opción permite seleccionar el idioma en que aparecerán los textos durante el juego, además de que aquí puedes escoger la lengua en la que los personajes hablarán. Los textos aparecerán en inglés, en francés o en alemán y los personajes hablarán en inglés o mejor aún en la lengua propia del sistema Lylat. Gracias a esta opción, los europeos podrán aprender una lengua nueva que en realidad es muy sencilla y que se parece mucho a la que hablan los personajes de Star Fox para el SNES. Tal vez, al principio cueste trabajo entenderla, pero para eso cuentas con la ayuda de los textos que van apareciendo y se supone que para el final, ya debes estar acostumbrado a esta lengua, pues cuando Fox y sus compañeros están frente al General Pepper, los textos no aparecen. Aquí, para que los europeos puedan entender el diálogo, tendrán que poner las voces en inglés.



Algo que no hemos mencionado y que es la primera diferencia del juego es el logo que en las tres versiones es diferente, pero que en la europea cambió de manera radical, pues el juego allá se conoce como Lylat Wars y en vez de salir el 64 (el cual puedes mover usando el Stick) sale el logotipo del equipo de mercenarios Star Fox.



De hecho, el nombre del juego aparece desde que enciendes el N64.





Otra de las diferencias que existen en las versiones, son los "símbolos raros" propios de cada lenguaje como las vocales con los puntitos arriba o la beta (ó, β). Algo que es muy chi-toso, es que en alemán hay palabras muy largas como "afirmativo" que en este idioma se escribe:

Katina
Frontbasis
Selbstverständlich,
Gener



Aunque parezca increíble, existen frases que cambian por completo. Como ejemplo tenemos la típica frase de Falco cuando le disparas, en la versión europea cuando activas el texto en alemán y en la versión japonesa, el texto cambia totalmente y Falco ya no te llama Einstein, sino que hace referencia a los enemigos.

Otra situación de estas ocurre en la versión japonesa: cuando llegas con el jefe del primer nivel yendo por la ruta de la cascada, Peppy tiene un diálogo muy distinto al de las otras dos versiones ya que hace una pregunta y luego una exclamación, mientras que en las demás versiones este texto aparece sólo como 2 exclamaciones: En realidad lo único diferente es el símbolo de interrogación y fue puesto aquí, ya que en Japón estos signos juntos equivalen a varios de admiración.





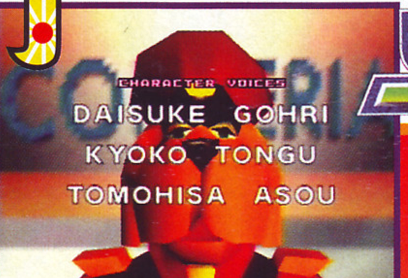
Ahora observa los letreros de misión cumplida para las 3 versiones:

Mission Nr. 7
MISSION
ERFULLT









STARFOX 64

En la versión japonesa, cuando Fox es eliminado, en vez de escuchar Nooo!!, se escucha Focusu!!! que corresponde al nombre de este personaje escrito en Katakana. Finalmente, en los créditos aparecen diferentes nombres (obvio), en la sección de voces para las versiones japonesa y americana que para nuestro gusto están mejor las japonesas a excepción de la de ROB64 (por cierto ROB64 se llama NUS064 en Japón). En la versión europea, dependiendo del lenguaje que escojas, aparecerán los nombres de las personas encargadas de la traducción.

LYLAT WARS





GERMAN TEXT
JOHN DAVID KRAFT
THOMAS GÖRG
CLAUDE M. MOYSE

El juego europeo se ve un poco alargado (esto es por los diferentes formatos de video que se manejan aquí -NTSC- y allá en el viejo continente -PAL-). Por último, como anécdota curiosa, una vez pusimos el juego europeo y quién sabe por qué el sonido estaba un poco acelerado y la música de la introducción y del final iban desfasadas de las imágenes. También las voces se escuchaban un poco más rápidas (no como ardillitas) y acababan de hablar antes de que el texto fuera desplegado. Esto sólo nos ha ocurrido una vez y aún no sabemos la causa. Por ahora hasta aquí dejamos el tema de las diferencias entre las versiones que hay de un mismo juego en el mundo, en un futuro intentaremos retomarlas -si es que lo amerita-.

LASTLEGION UX

Este es un entretenido juego de pelea realizado por la compañía Hudson, quien se ha caracterizado por darle los mejores desarrollos a los nuevos formatos que Nintendo a impuesto. En Lastlegion UX, deberás elegir a un robot gigante de entre 10, incluyendo a los típicos personajes secretos que no pueden faltar en este estilo, las luchas se llevan a cabo en diferentes escenarios en 3D, cada una de las escenas es muy diferente entre si y algunas presentan peligros constantes y un terreno muy irregular. Los Mechas (robots) también tienen características diferentes entre si, las cuales deberás analizar muy bien para escoger al que más te acomode, algunos son muy lentos y otros demasiado rápidos, además que poseen armas. Deberás enfrentarte y eliminar a todos tus oponentes, si lo que deseas es llegar a combatir contra los jefes. El juego está diseñado para unirse a la larga lista de los títulos compatibles con el accesorio Rumble Pack. Esperamos que en los siguientes números podamos darte toda la información que necesitas sobre este gran título.

SELECT YOUR MACHINE
GRANDEJUPE







Continuamos con los tips de este juego para encontar todas las gemas amarillas de los mundos 4 y 5.

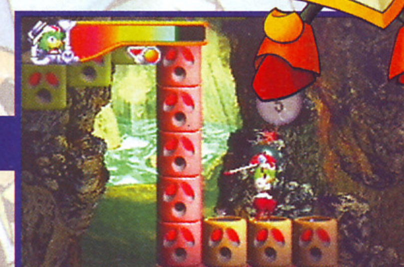
WORLD IV - ASTER´S LAIR

STAGE 4-1

ROLLING ROCK!!

La presión de la roca que va cayendo es un factor importante en esta escena donde necesitas tomar la segunda estrella que aparece en el juego y teletransportate hacia el lugar donde está la gema amarilla, después del cilindro de en-medio puedes obtener la bomba para salir de ahí.





STAGE 4-2

TOADLY RAW!!

A este jefe tienes que tratarlo bien tomándolo de la lengua y después le das unos pequeños azotes contra el suelo para sacarle gemas azules, al repetir la terapia por varias ocasiones, aparece un enemigo en una nube que te lanza un rayo el cual controlas presionando el botón B varias veces hasta que acumulen una bola de poder y cuando esta bola de poder se la lanzas al oponente para eliminarlo(¡que Kamehameha ni qué nada!), la gema amarilla aparece después de la explosión.







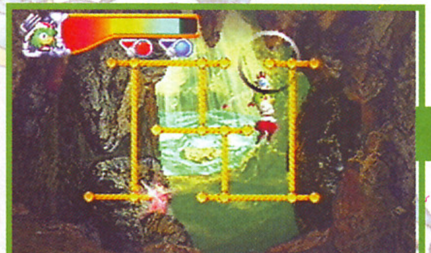


STAGE 4-3

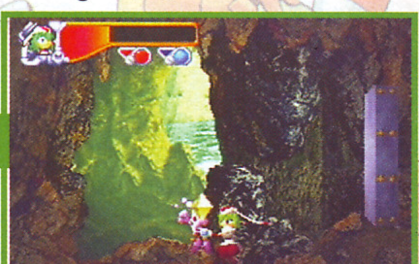
7 CLANCER KIDS

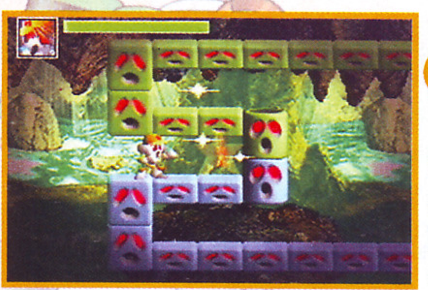
En esta escena que es una especie de laberinto, en la primera foto te damos la ubicación del enemigo al que tienes que enfrentar, ya que las cuerdas que se ven al fondo son una especie de mapa, pero después de amedrentar al enemigo y antes de platicar con él tómalo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla.







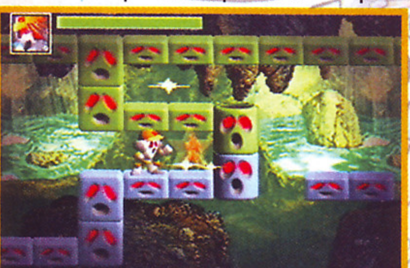




STAGE 4-4

RESCUE! ACT 1

La gema en esta escena no se toma tan fácilmente, ya que lo primero que debes hacer es subir a un pequeño hueco que está justo arriba de donde está el triciclo, teletransportarte tocando la estrella y aparecer dentro de la estructura de bloques, continúa avanzando hasta encontrarte otra estrella; ahora tienes que fijarte muy bien ya que hay un pequeño destello que aparece abajo y arriba de la estrella, entonces necesitas tocarla justo cuando el destello esté en la parte superior, así apareces arriba y puedes continuar avanzando por aquí.



Posteriormente te encuentras con dos estrellas en una situación similar, aquí necesitas tocar la estrella cuando el destello esté abajo para tocar la otra estrella y aparezcas más adelante pero de inmediato necesitas hacerte hacia un lado, porque de lo contrario te caerás, así continúas avanzando por unas letras hechas con bloques que dicen MARINA y justo arriba de la última letra está una estrella, aquí debes tener mucho cuidado, ya que hay un destello que aparece en tres diferentes lugares y uno de ellos es donde está la preciada gema amarilla y por la velocidad con la que el destello cambia de lugar, te recomendamos pegarte a la estrella y tratar de tocarla cuando el destello está a la izquierda, así el instante que pierdes al tocar la estrella el destello ya está en la gema y tú apareces ahí para tomarla sin problemas, después de este texto mareador, intenta descifrar lo que te expliqué.

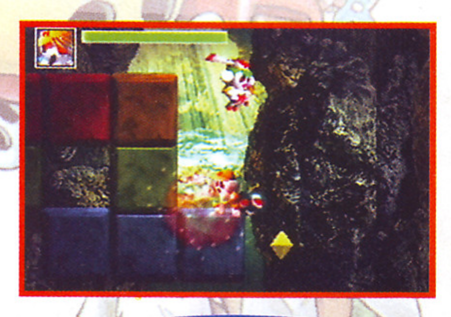




STAGE 4-5

RESCUE! ACT 2

Antes de eliminar al enemigo al que te enfrentas en esta escena, tienes que hacer que destruya con sus bombas los bloques que están a la derecha de la pantallla, ya que dentro de uno de los bloques azules que están abajo, está oculta la gema amarilla, para tomarla sólo salta (recuerda que con este personaje puedes hacer tres saltos continuos).



STAGE 4-6

TARUS!!

Con este jefe la técnica para sacarle la gema es la siguiente: Primero que nada tienes que permanecer más o menos alejado de él y esperar a que te ataque con el puño, tienes dos opciones: Alejarte y sujetarle el puño o puedes agacharte, saltar para esquivar el ataque y sujetarle el puño; entonces, rápidamente tienes que intentar lanzarlo presionando la diagonal arriba y hacia el lado donde está mirando el jefe (en este caso es izquierda), entonces él pierde el equilibrio y cae, repite esto tres veces más para obtener la gema amarilla.

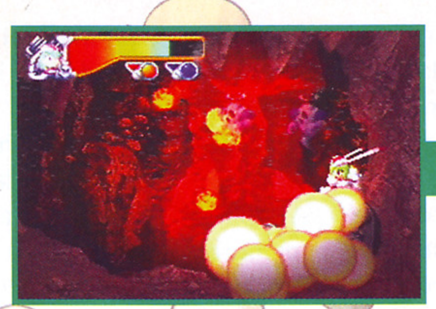








STAGE 4-7





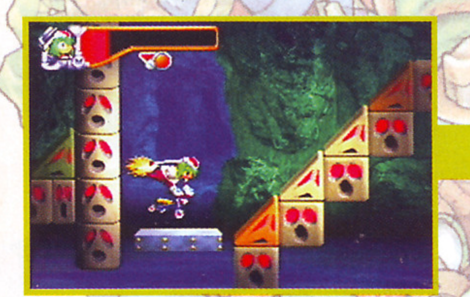
GHOST CATCHER

En esta escena la gema se encuentra oculta en unos féretros que están al fondo de la cueva donde hay dos fantasmas que te lanzan fuego, pero para obtenerla es necesario que lleves una bomba que sacas de un cilindro que está poco antes del segundo pasillo hacia arriba. Ahora saca la bomba del cilindro, sube por la nube, continúa avanzando y baja por donde está la otra nube, avanza un poco más y lanza o deja la bomba cerca de los féretros para destruirlos y así puedas tomar la gema amarilla.

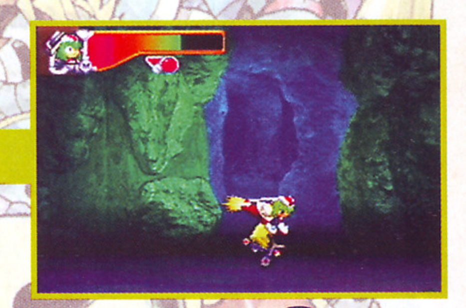
ASTER'S TRYKE!

STAGE 4-8

En esta escena donde te sientes un nene o una nena en tu triciclo, la gema está casi al final y para tomarla es necesario que te prepares desde que bajas a la plataforma que se cae, después sube por los bloques y al ir cayendo no avances a toda velocidad, utiliza más o menos la mitad de la velocidad para que al caer tomes la gema amarilla.







STAGE 4-9

MOLEY COW!!

Con este jefe llorón, la cosa es fácil. Toma al jefe y lánzalo hacia arriba (o de cualquier forma, el caso es que caiga de espalda) para que después tú saltes sobre su estómago varias veces, así comienzan a salir gemas azules y después de varios intentos, saldrá la gema amarilla.





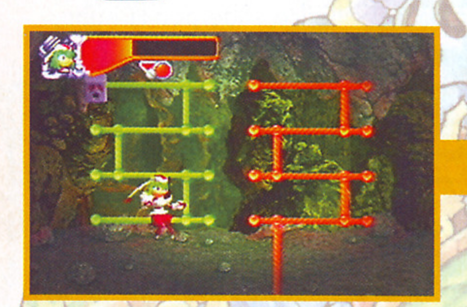


STAGE 4-10

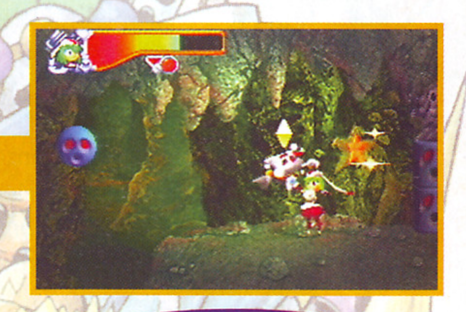
ASTER'S MAZE

Esta es una escena tipo laberinto donde además de salir, necesitas obtener la gema amarilla de uno de los enemigos y aquí va la ruta para llegar a él, como una pequeña referencia mira la foto donde se ve en el fondo una figura hecha por cuerdas, pues fíjate que esa figura es precisamente el mapa de esta escena. Bueno ahora la ruta es la siguiente: Al comenzar toma la estrella que está junto al número 1 verde y así aparecerás en el número 2 verde, donde necesitas avanzar a la izquierda y dejarte caer, para después moverte a la derecha donde está el número 3 verde, toma la estrella y apareces en el número 4 rojo, nuevamente toma la estrella para aparecer en el número 6 verde, aquí necesitas avanzar a la

izquierda y saltar el hueco hasta llegar a un muro el cual lo puedes evitar si tomas la estrella, continúas avanzando a la izquierda hasta llegar al número 5 verde donde tienes que tomar la estrella y aparecer en el número 1 rojo, aquí avanza a la derecha hasta llegar a otro muro que de igual forma lo evitas tomando la estrella que está junto al muro, continúa avanzando a la derecha y salta el hueco en el suelo hasta llegar al número 2 rojo, ahí toma la estrella para llegar al número 4 verde, aquí necesitas avanzar a la derecha y saltar el hueco en el suelo así llegas con un enemigo al cual tienes que tomarlo y sacudirlo para que suelte la gema amarilla que estás buscando.







SASQUATCH β STAGE 4-11

Como te has imaginar, a este jefe lo tienes que eliminar sin que te toque ni un pelo para poder obtener la gema amarilla, así que la técnica es la siguiente, al principio aléjate y en cuanto veas que comienza a cargar energía el cañón salta, agarrálo y rápido presiona el botón C-Arriba hasta que apunte verticalmente, así en cuanto dispare salta para alejarte de él y verás cómo la explosión le causa daño al jefe, repite esta jugada una vez más y si quieres puedes atacarlo con las rocas que te lanza.





Ahora la técnica cambia, tienes que acercarte al jefe con cautela y cuando el robot intente patearte, agárrale el pie presionado el botón B, para después presionar C-Derecha y tirar al jefe del robot. Ahora presiona C-Arriba para elevar el robot y rápido presiona C-Abajo para azotarlo contra el jefe y dañarlo, repite esta jugada unas tres veces más para poder eliminarlo y si el robot no te toca, podrás obtener la gema amarilla.







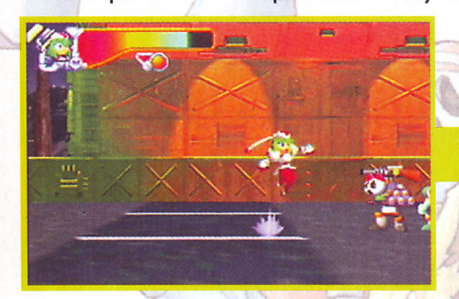


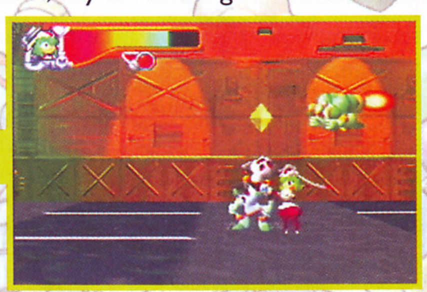
WORLD V - IMPERIAL HQ

STAGE 5-1

CLANCE WAR II

En esta escena tipo Megaman X tienes que fijarte muy bien en el color de los enemigos, ya que la escena se divide en 4 partes y en cada una la mayoría de los enemigos tienen el color del jefe que aparece al final de la sección. En la cuarta parte tienes que estar muy atento, hay un enemigo normal de color gris entre todos los demás de color verde y en cuanto lo veas, tómalo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla, no te extrañe que este enemigo te ataque lanzando cosas y por lo mismo se oculte y no lo puedas ver, además a veces tiene una flor en la cabeza, así que sólo guíate por su color gris.

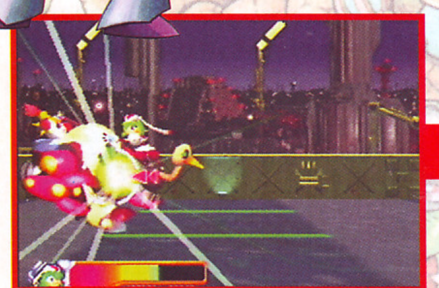


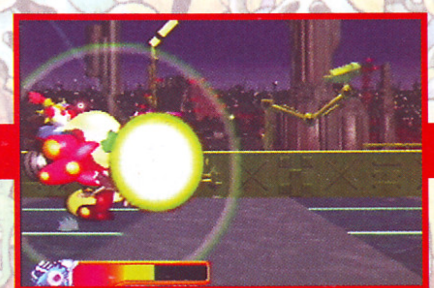


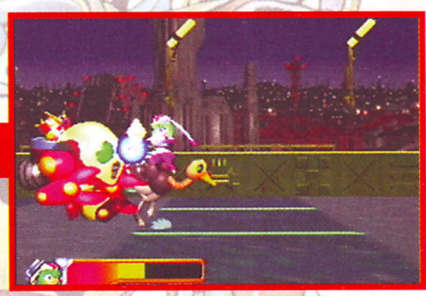
STAGE 5-2

COUNTERATTACK

Al enfrentarte a este jefe necesitas agarrar el láser justo cuando está saliendo del vehículo del jefe, así aparece la gema amarilla, pero necesitas agarrarla en el acto ya que conforme avanzas en el camino la gema no debe caer al suelo o la perderás, no importa si te toca el láser.



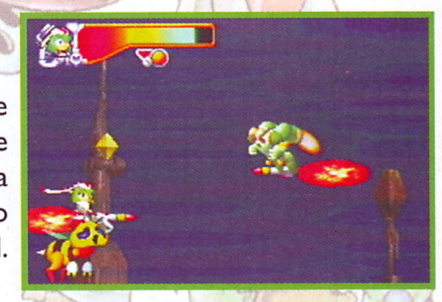




STAGE 5-3

BEE'S THE ONE!

No encontramos ninguna regla para decirte exactamente en dónde está la gema amarilla, sólo te podemos decir que intentes tomar los misiles y los sacudas, de seguro te va a salir la gema amarilla (no es muy difícil), lo que pasa es que no siempre sale en el mismo misil.

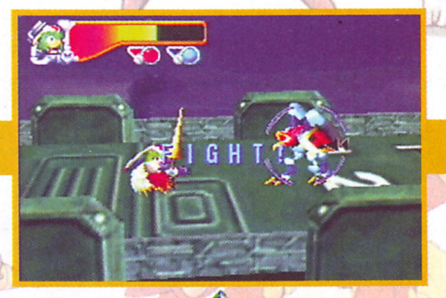


STAGE 5-4

MERCO!!

Lo importante aquí es tu velocidad, necesitas tomar el arma del jefe justo cuando te ataque (obviamente que también aparezca la especie de mira que te indica el momento en el que lo puedes atacar) si logras tomar el arma, con los botones C muévete alejándote de él y así tomar un poco de distancia, ahora ya sabes sacude el arma y aparecerá la gema amarilla.





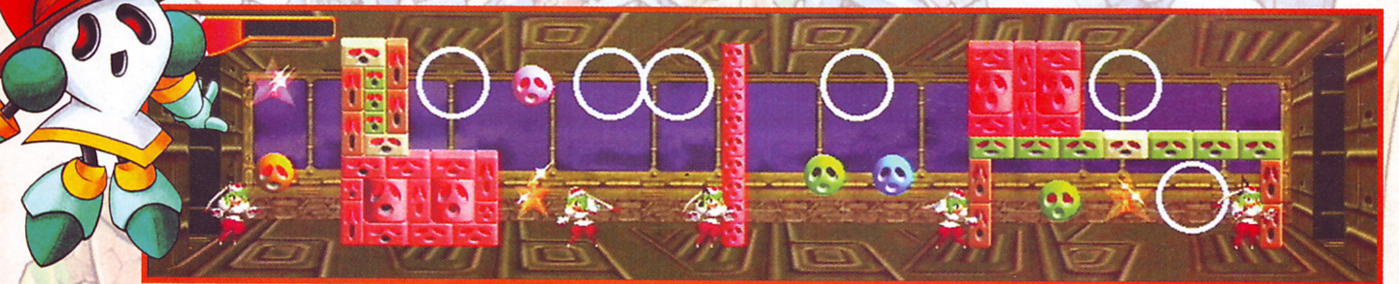


STAGE 5-5

TRAPPED!?



En esta escena tienes que vencer primero a un enemigo para entrar al interior de la escena donde tienes que resolver una especie de puzzle, aquí te va el rollo para resolverlo y además obtener la gema amarilla. Lo primero es que te teletransportes con la estrella que está arriba y aparezcas un poco más adelante, ahora sacude la primera esfera rosa y así aparece una estrella; toma la estrella que aparece para teletransportarte un poco más adelante, ahora sacude la esfera azul y aparece otra del mismo color un poco más atrás, ahora sacude la esfera verde para que aparezca la estrella que te teletransporta al principio otra vez, toma la primera estrella para avanzar un poco, ahora sacude la esfera azul que apareció y así caerá una estatua que tienes que poner justo



debajo del círculo de la izquierda, ahora regresa al principio otra vez (toma la estrella de la derecha, de donde apareces toma otra vez la estrella y apareces al principio), sacude la esfera que está al principio para que caiga una bomba sobre la estatua que colocaste, ahora toma la estrella para ir por la bomba y lanzarla contra la columna de bloques rojos. Repite la jugada de sacar la bomba y destruye los bloques que tapan la salida, ahora sí lo que nos importa, saca una bomba más y con ella destruye los bloques rojos que están debajo de la estatua, ahí se esconde una estrella, tómala y apareces casi al final donde tienes que sacudir la esfera verde y así aparece una esfera arriba, salte tomando la estrella y vé a sacudir la esfera de arriba y así aparece una esfera más debajo, regresa y sacude esta esfera para que aparezca la esfera amarilla que como ves, está un poco oculta.



Nota: Si te falla alguno de estos pasos, puedes tomar la estrella que está abajo de la esfera rosa para comenzar esta parte de la escena nuevamente.

STAGE 5-6

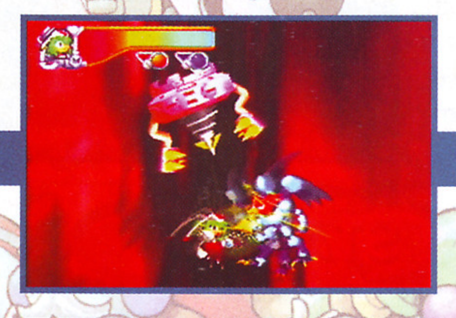
PHOENIX γ



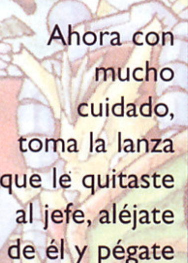
Sin duda alguna esta es la escena donde más trabajo te va a costar sacar la gema amarilla, ya que hay que vencer a este jefe sin que te toque, así que la técnica es alejarte de él mientras esté girando y en cuanto se detenga, agárralo y presiona el botón C en dirección contraria al jefe para quitarle el escudo, y de inmediato aléjate de él.

Ahora aléjate de él y espera a que ataque con la lanza y cuando se traquilice agárralo y presiona el botón C en dirección contraria para quitarle el arma, pero cuidado con la especie de taladro que en cualquier momento te ataca y tienes que tomarlo en cuenta.









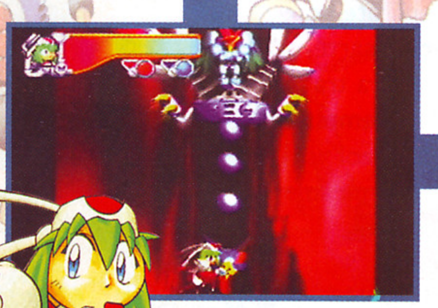




Ahora con mucho cuidado, toma la lanza que le quitaste al jefe, aléjate de él y pégate a una orilla, prepárate para que en cuanto veas que el jefe se lanza hacia la orilla, tú lances el arma y lo dañes, repite esto una vez más.



Ahora vas a enfrentar a una especie de ave mecánica, la técnica es alejarte de ella mientras esté picoteando, en cuanto se tranquilice acércate rápido, agarrarle la cabeza y rápidamente presiona el botón C-abajo para tirarla lo más que puedas hasta que no resista más y con su cabeza dañes al jefe, después aléjate ya que va a lanzar rayos hacia un lado varias veces, mientras tú colócate al centro de la pantalla para que justo cuando lance rayos hacia todos lados, tú te cueles por el centro, le agarres la cabeza otra vez y la tires, ¡ojo!, si te dispara u rayo, olvídalo y aléjate, pero si puedes daña al jefe, repite esto hasta que el jefe cambie de posición.







Ya estamos en lo más difícil y si fallas, todo tu trabajo se viene abajo. Mantente en movimiento girando alrededor del jefe ya que las ráfagas de disparos son muy rápidas y si titubeas te alcanzan, después de dos ráfagas prepárate para capturar uno de los misiles que te lanza, tienes que presionar el botón B en el momento justo y esto no es fácil, ya que tienes que calcular la profundidad...



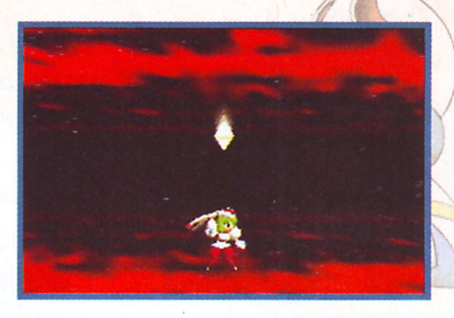






...ya que tomaste el misil, lánzalo contra él para vencerlo de una sola vez y obtener la gema amarilla.





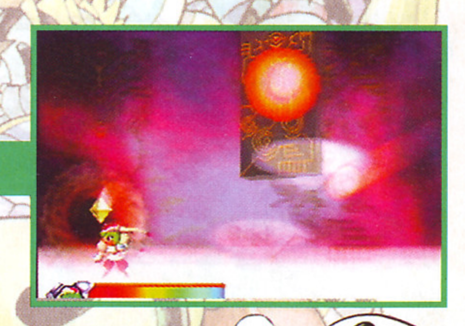
STAGE 5-7 INNER STRUGGLE



Aquí tienes que estar muy, pero muy atento a lo que aparece escrito en la especie de nubes que van saliendo de abajo, ya que aparecerá una con la palabra **DIRE** (esto es más o menos después de que sale tres veces la nube con la palabra **DEATH**), precisamente esta nube es la que tienes que tomar rápido cuidando que no te vaya a tocar nada, así al caer al suelo sacudes la nube y se transforma en la preciada gema amarilla.



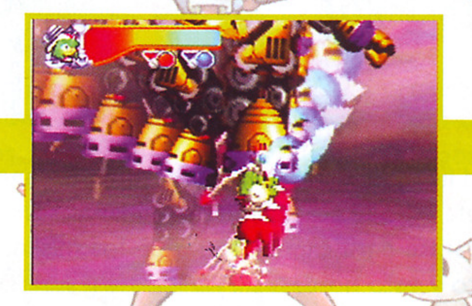




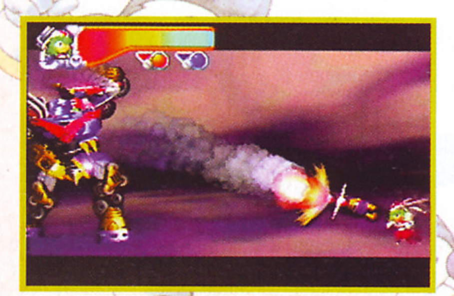
STAGE 5-8 FINAL BATTLE

Vamos con el jefe final, que como te imaginarás le puedes sacar la gema amarilla si lo eliminas sin que te toque, para esto te damos algunos consejos. Primero prepárate porque comienza atacándote con los pies tratando de pisarte, para eso, toma su pie justo cuando te va a tocar, ahora trata de sacudirlo tres veces para que lo azotes contra el suelo y así aparezcan gemas, después lánzalo hacia abajo, no le causas daño sólo lo dejas en el mismo lugar.





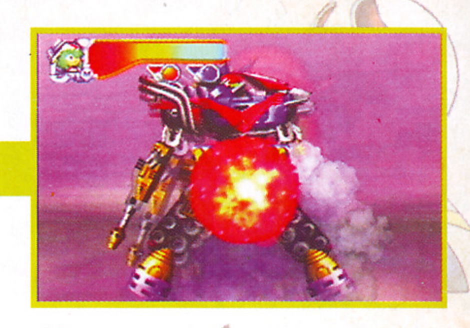


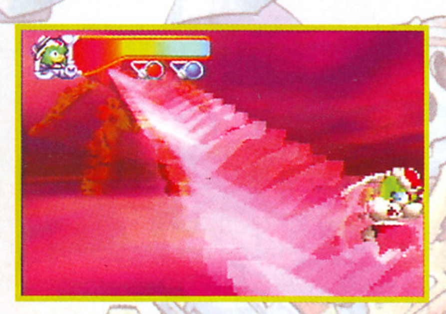


Ahora repite esto tres ocasiones más, pero siempre lanza al jefe hacia abajo pero volteando a la izquierda, de esta manera él te atacará lanzando su puño, el cual tienes que tomar presionando el botón B justo cuando te vaya a tocar, después de controlar su golpe, apunta con la mira justo a un lado del jefe y espera a que él se empiece a mover para dispararle su propio puño y dañarlo.





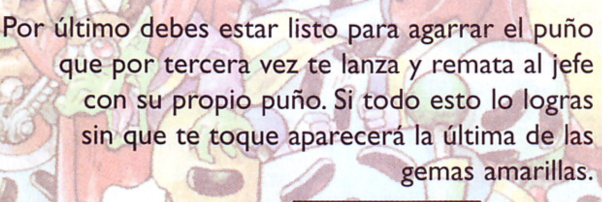




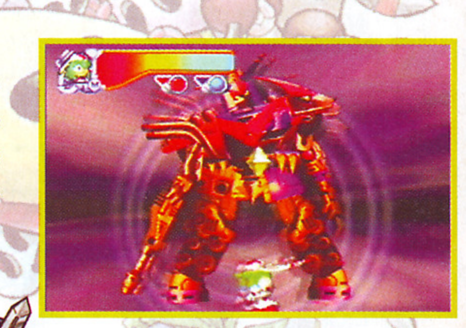
Nuevamente el jefe trata de aplastarte con el pie (ya sabes qué hacer). Cuando se aleje, prepárate porque va a disparar un rayo el cual puedes esquivar fácilmente presionando rápido Abajo varias veces. Pero eso sí, siempre trata de mantenerte del lado derecho de la pantalla para evitar que el jefe te dispare con su arma.



Después el jefe te lanza el puño (ya sabes, tómalo y lánzalo contra él para dañarlo). Ahora prepárate porque el jefe te ataca con un movimiento rápido con el cual se lanza hacia ti, para esquivarlo sólo muévete rápido hacia la derecha, posteriormente se aleja y te lanza otra vez el rayo que ya sabes esquivar.



Por último debes estar listo para agarrar el puño que por tercera vez te lanza y remata al jefe con su propio puño. Si todo esto lo logras sin que te toque aparecerá la última de las gemas amarillas.



STAGE 5-9

ENDING

Por fin podrás ver el final completo de este título.



STAGE 1-10

CREDITS

Aquí ves los nombres de las personas que participaron en el juego.

U.S. Coordination and Translation
Hiro Nakamura

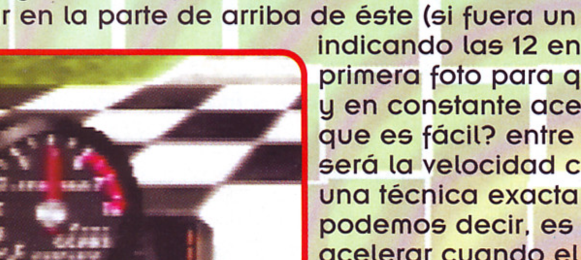


MRC es un excelente juego de carreras, y como la mayoría de títulos que salen, éste tiene una buena cantidad de trucos y retos para todos aquellos videojugadores que gustan de sacarle el máximo provecho a sus juegos. A continuación te mostraremos todos los detalles especiales que tiene este juego.



SALIDA "TURBO"

Tú tienes la posibilidad de hacer una salida a velocidad Turbo en cualquiera de los modos de juego de MRC, para lograrlo nos tenemos que basar en lo siguiente: Cuando la cuenta regresiva llegue a 0, la flecha del velocímetro de tu vehículo tiene que estar en la parte de arriba de éste (si fuera un reloj, estaría indicando las 12 en punto, mira la primera foto para que te des una idea) y en constante aceleración. ¿Verdad que es fácil? entre más cerca esté al momento de salir, mayor será la velocidad con la que lo hagas, es por eso que es difícil dar una técnica exacta para hacerlo siempre bien. Lo que te podemos decir, es que hay algunos de nosotros que comienzan a acelerar cuando el marcador está en 1, otros aceleran más o menos dejando el indicador hasta arriba y aceleran en serio, al calcular que va a llegar en 0 el marcador. La cuestión es que conociendo la base, puedas sacar la técnica que sea más fácil para ti.





VEHICULOS SECRETOS

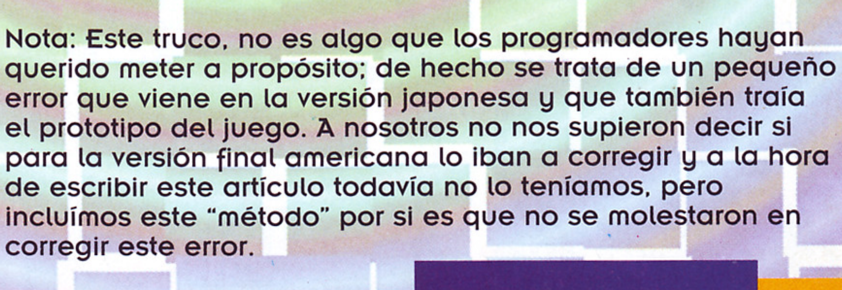
Este juego cuenta con 2 autos que son secretos (más adelante hablaremos de ellos).

Al momento de elegir tus autos cuando estás empezando a jugar, verás un par de Garages cerrados que es donde éstos se encuentran. La cuestión es que si vas al modo de Vs. Race, señalas cualquiera de estos Garages y presionas el botón B, podrás elegir a cualquiera de ellos. Si después de elegir alguno de estos autos te sales y vas a cualquiera de los otros modos de juego, verás que todavía tendrás el auto que hayas seleccionado y sin necesidad de hacer todo lo que hay que hacer de forma legal para escogerlos.





Nota: Este truco, no es algo que los programadores hayan querido meter a propósito; de hecho se trata de un pequeño error que viene en la versión japonesa y que también traía el prototipo del juego. A nosotros no nos supieron decir si para la versión final americana lo iban a corregir y a la hora de escribir este artículo todavía no lo teníamos, pero incluímos este "método" por si es que no se molestaron en corregir este error.





REPETICION INSTANTANEA



Después de hacer una buena carrera en el modo de Championship y en el de Time Trial, el CPU te da la posibilidad de ver una repetición de tu carrera en la que constantemente se van ha estar mostrando tus tiempos por vuelta (y tus errores también).

Si eliges ver la repetición de tu carrera, la CPU te la estará mostrando con diversas tomas de cámara. Pero si presionas el botón B mientras está la repetición, podrás cambiar a voluntad estas tomas y fijar alguna que te guste mucho.

Ahora, si presionas y mantienes el botón A o cualquiera de los botones de la unidad C, tendrás una toma como si estuvieras viendo el auto por atrás (la toma básica para correr)

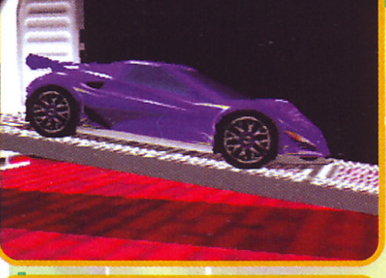






Pues básicamente lo que tienes que hacer es llegar en primer lugar (o sea, sacar las 3 Copas de Oro) en las 3 pistas del modo de Championship.

Aquí no importa el tiempo que hagas, sólo tienes que sacar las 3 Copas de Oro.





Una vez que logres lo anterior, activarás el modo de Match Race. La primera vez que entres verás un "Cinema Display" del rival al que vas a enfrentar en este modo. Tu rival es el vehículo de nombre Hannya. En el modo de Match Race tienes que competir contra este vehículo en las 3 pistas que componen al juego. Si le ganas obtienes el "Oni", que es el equivalente a la Copa de Oro en el modo de Championship.

Tu objetivo es obtener el "Oni" de cada pista, así lo habrás derrotado y podrás usar este vehículo libremente para cualquiera de los modos de juego (aparecerá en uno de los Garages que estaban cerrados en la pantalla de selección de vehículo).















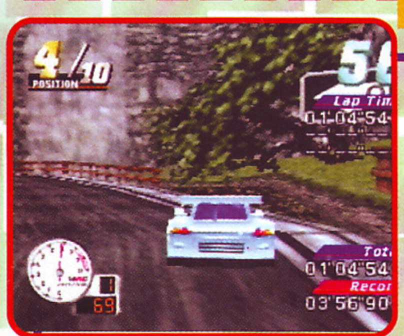
Pero la cosa no queda ahí. Después que ya puedes elegir al coche Hannya, vé de nuevo a la opción de Match Race y verás un nuevo retador de nombre Deus. Si le repites la dosis (ganarle en las 3 pistas, la diferencia es que aquí son Centauros en lugar de Onis), podrás elegir el auto Deus para jugar con él después.

Pero además de eso, también podrás elegir las pistas en modo "Mirror" o de espejo.





ATAJO



En realidad, este juego no tiene grandes atajos (más bien "rutas cortas"). Sin embargo existe uno que te ayudará mucho y que se encuentra en la pista de Down Town. Una vez que llegues al segundo "Check Point", subirás por un camino con algunas curvas y después llegarás a donde hay un árbol, un anuncio de curva y una reja que cubre una cascada; pues bien, si avanzas por donde indica la primera foto verás que hay una zona que no está protegida por la reja y así entrarás a donde está la cascada. Sigue avanzando para entrar a la men...cionada cascada y así recorrerás un camino que te evita la parte más difícil de esta pista y te adelantará bastante. Este atajo es muy útil para sacar los 2 autos secretos.



NFL QUARTERBACK CLUB 98

Hace algunos meses mencionamos que para este fin de año, sólo aparecería un juego de Football Americano para el N64, pero (afortunadamente para los que gustan de este género) desconocíamos el hecho de que Electronic Arts ya estaba trabajando en la versión de 64 Bit de su gran serie de Madden Football. Ahora que sabemos que estos 2 juegos aparecerán para este formato en las próximas semanas, es conveniente ver un poco de ellos por si estás indeciso en lo que quieres.

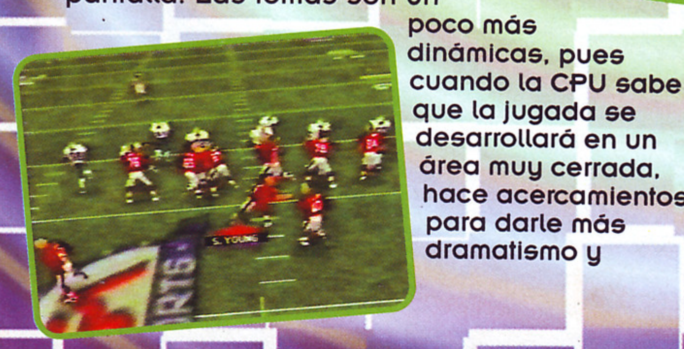
Una de las mayores ventajas de este título son sus impresionantes gráficos. Hay que recordar que este juego utiliza la máxima resolución del N64 y que aunque es imposible sacarle provecho real en un monitor normal, sí servirá para que los gráficos se vean mucho más definidos. Este juego tiene una importante cantidad de jugadas a la ofensiva, a la defensiva y jugadas especiales; cosa que ya no es algo que nos deba sorprender, sino hasta obligatorio en esta clase de juegos.

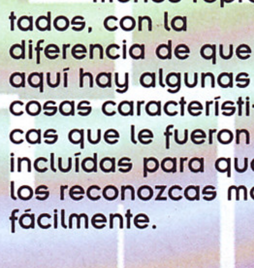


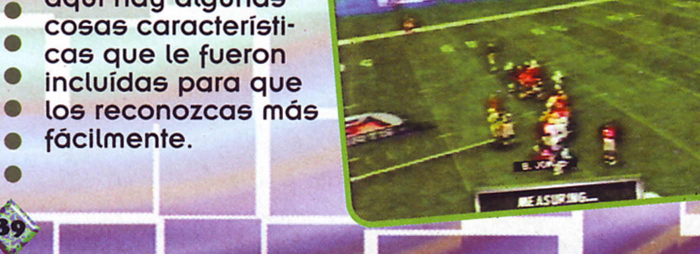
Alguna vez hablamos de él (en el reporte del E3, para ser más exactos) y mencionamos que la animación de los personajes se veía un poco cortada. Pues bien, ya tuvimos la oportunidad de ver la versión casi final y podemos decir con cierta tristeza, que será la peor parte de este gran juego. En general los jugadores se ven bien y hay algunos movimientos de los que no nos podemos quejar, pero también hay algunas animaciones que con un poco de trabajo, hubieran quedado mucho mejor. Quizá la mayor ventaja de este juego sobre su competidor (y de cual hablaremos adelante) es que este es un título con licencia de la NFL y por eso es el único que puede llevar los nombres y distintivos de todos los equipos de esta liga (si a ti te es indispensable jugar con los equipos reales, entonces tendrás que hacerlo en este juego). Además de esto, también se incluyen a todos los jugadores de esta liga, con sus respectivos números y nombres reales en las camisetas. Los estadios de cada equipo están representados de la manera más fielmente posible. Otras opciones que veremos serán de editar e intercambiar jugadores para hacer tu equipo más poderoso, habrá jugadores ocultos así como algunos secretitos que no deben faltar en un buen juego como éste. También existirán modos en los que podrás manipular las tomas de la cámara para que no siempre veas el juego de la misma forma.

MADDEN FOOTBALL 64

Este título es el fruto del acuerdo que firmaron Nintendo y EA para que esta compañía produjera juegos de su serie "EA Sports" para el N64 y en verdad que se trataba de un secreto muy bien guardado. Al igual que el juego de Acclaim, este título tiene un amplio repertorio de jugadas para escoger, pero la diferencia es que las que están aquí, fueron diseñadas casi en su totalidad por John Madden, así que son de lo mejor que podrás ver, no sólo en un videojuego, sino hasta en las ligas profesionales. Vale la pena mencionar que la animación es mucho mejor que la que está en el de Acclaim, los movimientos se ven más reales y también se debe mencionar que hay momentos en los que aparecen una buena cantidad de personajes en pantalla. Las tomas son un poco más dinámicas, pues cuando la CPU sabe que la jugada se desarrollará en un área muy cerrada, hace acercamientos para darle más dramatismo y cuando vas a mandar un pase, se abre la toma para que puedas ver con mayor facilidad a quién es al que le vas a enviar el balón. Un problema (no sabemos qué tan importante vaya a ser para ti) con este juego, es que no tiene la licencia de la NFL, por lo tanto los equipos están representados solamente por el nombre de la ciudad a la que pertenecen y algunas veces por el color del uniforme (como en el caso de los 2 equipos que se ven en las fotos). Pero no todo es malo, ya que al menos, los nombres de todos los jugadores, así como sus estadísticas reales sí están representadas (bueno, algo es algo ¿no?). De igual forma que con Quarterback Club, los estadios reales están más o menos representados, con la diferencia de que aquí hay algunas cosas características que le fueron incluídas para que los reconozcas más fácilmente.







TIPS de DIDDY KONG RACING

Sin duda, Diddy Kong Racing es un título formidable debido a todas las cosas que aporta al género de los juegos de carreras. La nueva tecnología de Rare, conocida como "Real Time Dinamic Animation" ayuda a que la calidad de los gráficos se mantenga, mientras el juego se desarrolla de manera simultánea para varios jugadores. Otro punto importante es lo que la gente de esta compañía logró con la música, ya que dependiendo del personaje que elijas, podrás escuchar la música de fondo con diferentes instrumentos, detalle que le da mucha vida. Sin embargo, este artículo no es para hablar de estos aspectos, sino de los ítems escondidos en las pistas, lo que le da más "gracia" y diversión al juego.



Para el primer nivel sólo explicaremos la localización de la llave del reto de T.T., ya que las monedas de las pistas no se encuentran en lugares ocultos o en caminos escondidos. Esta llave la encuentras en la pista "Ancient Lake". Al comenzar la carrera, conduce todo de frente hasta topar con pared. Así, cuando estés sobre el pasto podrás ver una especie de rampa de roca en donde está flotando la llave. Con ésta podrás entrar a Fire Mountain donde tienes que llevar 3 huevos de dinosaurio desde el centro del escenario hasta el nido que tiene la foto de tu personaje y que se encuentra localizado en las alturas.

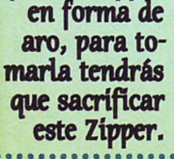


SNOWFLAKE MOUNTAIN





1) Al comenzar la carrera, la primera moneda se vé enfrente de la salida, junto al primer pino del lado derecho.



2) La segunda está del lado izquierdo del primer Zipper en forma de aro, para tomarla tendrás que sacrificar este Zipper.



3) Más adelante, cuando llegues a la zona donde el agua está congelada, verás del lado derecho un pino que se encuentra sobre un montículo. Junto al pino está la moneda.







4) Enfrente de la anterior, está la 4a. moneda.

5) Esta moneda está a continuación de la anterior. Se encuentra flotando sobre la parte superior del puente de roca.



6) Después de que tomes la 5a. moneda entrarás a un túnel. En la salida de éste, podrás ver la 6a. moneda.



7) La 7a. la tomas al pasar la bifurcación que está frente a la salida del túnel. Una vez que la hayas pasado y después de la curva, verás la moneda debajo del arco de nieve.

8) La 8a. está en el mismo sitio que la 7a., pero se encuentra flotando sobre la parte de arriba del arco. Para tomarla tendrás que hacer un Summer Sault inmediatamente después de conseguir la 7a. o puedes esperar hasta la siguiente vuelta.



Walrus Cove



1) Esta moneda se encuentra justo antes del Loop. No hay mucho problema con ella.

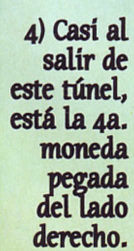
2) La 2a. está al terminar el Loop, dentro de la cueva. Tampoco hay mucho problema.







3) Esta moneda la encuentras antes de entrar al siguiente túnel. Cuando estés pasando por en medio del Loop, prepárate para pegarte del lado izquierdo de la pista, ya que la moneda está muy pegada a ese lado de la curva.



4) Casi al salir de este túnel, está la 4a. moneda pegada del lado derecho.



5) La 5a. moneda está después de pasar por los 4 globos que se encuentran yendo por el camino de la izquierda.





6) Al terminar de dar la curva donde está la quinta moneda y cuando veas que desaparecen las paredes de los lados, pégate del lado derecho para conseguir la moneda que está en la orilla de la pista. Ten cuidado de no salir de la pista, ya que perderás tiempo.

7) La moneda 7 la encuentras después de pasar las "islas", yendo por el camino del lado derecho de la bifurcación. Esta moneda está pegada del lado derecho del pino plantado al inicio del camino.

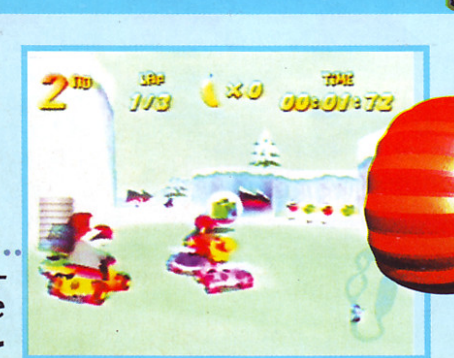




8) La última moneda está localizada en el otro camino de la bifurcación (el de la izquierda). Está después del globo que te da el imán y del Zipper.

Snowball Valley



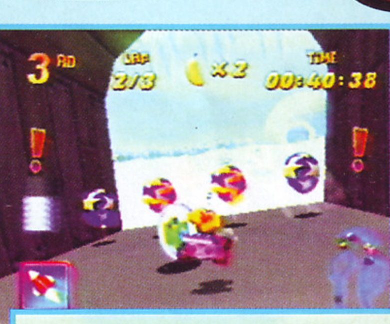


1) La primera moneda está localizada enfrente de la meta y se puede ver cuando comienzas la carrera.





2) La 2a. está yendo por el camino derecho de la bifurcación (frente a la 1a. moneda). Después de pasar por debajo del camino de hielo (el que alcanzas yendo por el camino de la izquierda de la bifurcación), pégate hacia la izquierda para tomar la moneda.



3) En frente de la 2a. moneda se acaba el camino por donde venías y tendrás que dejarte caer para poder continuar. Adelante del lugar donde caes, hay un arco y en medio está la moneda.





4) Por el camino donde van bajando las bolas de nieve, se localizan 2 monedas. Del lado derecho está la 4a. moneda. Ten cuidado de no ser aplastado por las bolas (de nieve).





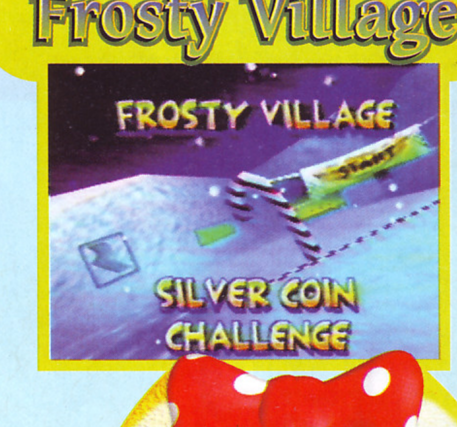
6) Al final de la pista, del lado izquierdo de la última curva está la 6a.

5) La otra moneda está del lado izquierdo. Te recomendamos que la tomes después (en la siguiente vuelta), para que no tengas que atravesarte de lado a lado y corras el riesgo de ser arrollado.

7) La 7a. está yendo por el camino de la izquierda de la bifurcación. Justo en la entrada de la cueva que te lleva al puente de hielo, está la moneda.



8) Al bajar por el túnel de hielo y salir de él, pégate al lado derecho y obtendrás la última moneda.





1) Pegada del lado izquierdo y en frente de la meta, está la primera de las 8 monedas de esta pista.



2) La 2a. está del lado izquierdo de los arcos de piedra que sirven de entrada a la villa.



3) La 3a. la podrás ver junto a la 2a. casita (de izquierda a derecha), del lado izquierdo.



4) Al entrar al interior de la montaña (por la mitad del túnel), junto a la pared de la izquierda se encuentra la 4a. moneda.

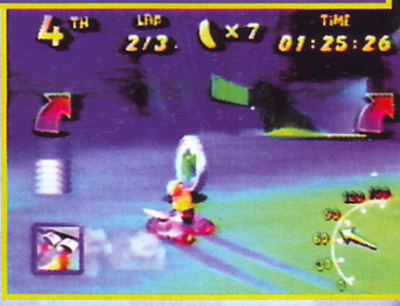
5) Al salir de la montaña, después de pasar el Zipper del lado derecho del camino, podrás ver la moneda pegada del lado izquierdo.





6) Después, volverás a entrar a la montaña y saldrás a esta parte. A la izquierda, después de pasar frente a la cascada está la moneda.







7) En la recta final de la pista, casi dentro del agua (del lado izquierdo) está la penúltima moneda.



8) En el mismo arco de piedra donde está la 2a. moneda, pero del lado derecho, está la última moneda.



Icicle Pyramid

T.T. Challenge

En Snowball Valley, cuando comiences la carrera, regrésate inmediatamente y justo antes de la meta existe





un camino que va hacia la izquierda. Aquí podrás ver la llave que te abre la pista del reto de T.T.

En esta prueba tienes que eliminar a tus oponentes y quedar vivo. Para ello tus tres enemigos tienen que recibir 4 golpes.



SHERBET ISLAND

Whale Bay





1. Cuando estás en la línea de salida esperando a que comience la carrera, puedes ver la primera moneda enfrente del Zipper del lado derecho.

2. Después, en la primera curva (que va hacia la izquierda), está la 2a. de las 8 monedas casi sobre la arena.



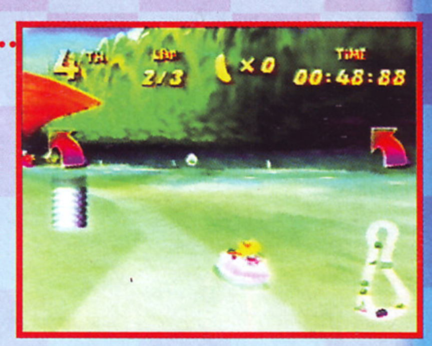
3. Al terminar la curva, en la parte de en medio del "camino" esta la siguiente moneda.

4. Delante de la anterior está la 4a. moneda, enfrente del Zipper.



5. Al pasar el Zipper podrás ver la ballena que sube a la superficie para que puedas llegar a la cubierta del barco. A la derecha y un poco antes, está la moneda.

6. Al tomar la 5a. moneda, no te subas a la cubierta del barco, mejor vé hacia la izquierda y sobre el montículo apuntado por el bauprés del barco se encuentra esta moneda.



7. En frente del Zipper que está después del barco (el de la ballena) y junto a la palmera inclinada, está la penúltima moneda.



8. Finalmente, frente a la meta, en el centro del "camino" está la 8a. moneda.





2. Más adelante de la anterior está la 2a. moneda.

1. Al comenzar la carrera, el camino se divide en dos. Toma el camino que va hacia la izquierda y antes del primer Zipper está la 1a. moneda.





3. Al tomar la 2a. moneda, y después de que ambos caminos se junten, conduce hacia la derecha para que te pegues a la pared y a la derecha de la penúltima palmera está la siguiente moneda.



4. Cuando llegues a la parte donde puedes ver al barco, pégate al lado izquierdo y toma la moneda. Después de esto, regresa inmediatamente hacia la derecha para que continúes tu camino por la borda del barco.

5. Ya sobre la cubierta del barco, cuando des vuelta hacia la izquierda, en vez de entrar por el lado izquierdo, vé hacia la derecha para que subas al puente de mando del barco y caigas en un agujero en donde se encuentra flotando la moneda.



6. Al salir del barco, del lado izquierdo podrás ver la 6a. moneda.

8. Ahora, después de pasar por la meta, toma el camino que va hacia la derecha y ya casi para salir del túnel, junto a la pared de la derecha está la moneda.



7. Después de tomar la moneda anterior entrarás a un pequeño túnel y al salir prepárate para dar vuelta hacia la derecha, de manera que puedas pasar por este pequeño atajo:



1. Al pasar por debajo del arco (enfrente de la meta), verás una isla. Conduce por el lado de la izquierda y podrás tomar la 1a. moneda.



2. La siguiente moneda está un poco hacia la derecha después del primer Zipper sobre una de las islitas.

3. Al comenzar la primera vuelta en "U" está la 3a. moneda.



4. Después de terminar la vuelta en "U" y de pasar el Zipper vé hacia la derecha y sobre la arena verás 4 bananas y la 4a. moneda.





5. Cuando salgas de la cueva cuya entrada es un castillo, verás un Zipper y enfrente de él hay una curva. La 5a. moneda está casi al final de esta curva, del lado izquierdo del camino.

6. Al terminar la curva anterior, podrás ver un barco que se encuentra sobre un risco. Antes de pasar por debajo de él, está la moneda número 6.

7. Al pasar debajo del barco, vé hacia la derecha de esta isla y podrás tomar la penúltima moneda.

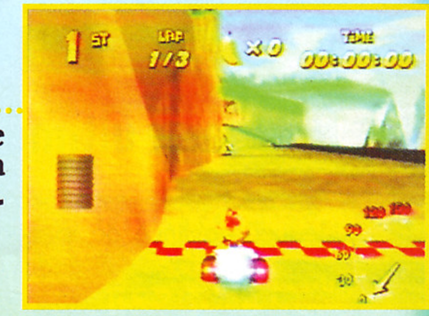


8. En la recta final, del lado izquierdo está la última moneda.



Treasure Caves

1. En frente de tí, al comenzar la carrera está la primera moneda.



2. La segunda está a la derecha del camino, después de la primera.





3. Al salir del pequeño túnel que está enfrente de la 2a. moneda. Junto a la derecha del camino, está la 3a. moneda.

4. Poco más adelante, después de pasar debajo de un arco de piedra podrás ver la 3a. moneda.



5. Enfrente de la moneda anterior hay una cueva. Aquí adentro está la 4a. moneda pegada del lado derecho del camino, inmediatamente después del primer Zipper.





6. Rápidamente, al tomar la moneda anterior, pégate a la izquierda y toma la siguiente moneda.



7. y 8. Ambas monedas se encuentran lado a lado de la salida de la cueva. Tendrás que tomar una y hasta la siguiente vuelta la otra, para no perder tiempo.

Darkwater Beach T.T. Challenge



La llave para entrar a esta pista se encuentra en Crescent Island (te recomendamos usar el Hovercraft para que consigas la llave más rápido). Al iniciar la pista, toma el camino que va hacia la izquierda y en vez de ir por la arena, conduce por el agua hacia esta pequeña cueva: ¡Allí está la llave!





Si logras quedar como único sobreviviente, ganarás un pedazo del amuleto de T.T. Trata de juntar dos globos rojos para disparar misiles teleguiados a tus oponentes.

Noticia de último minuto

Aprovechamos este espacio para darte un pequeño avance de lo que será, pensamos un juego exitoso. Viene directamente desde las manos de la ya mencionada compañía Konami para insertarse en tu consola N64, su nombre es Castlevania 64, (este es sólo el nombre provisional). Te podemos adelantar que podrás elegir de entre 4 diferentes personajes cada uno con sus propias habilidades y éstos son Schneider Belmont, quien es el último y más reciente héroe de la famosa familia de caza-vampiros Belmont, y como todos sus antepasados usa el látigo para destruir a su presa; Cornell Reinhart, quien podrá convertirse en un hombre lobo para hacerse más poderoso; Carrie Eastfield utiliza sus poderes mágicos para conseguir la victoria; y el último individuo de este equipo es un sujeto llamado Kola, quien hace uso de un avanzado equipo de armas mecánicas.

Se dice que este fabuloso título estará producido enteramente en 3D, lo cual hará que tu recorrido para viajar a través de los diferentes poblados para conseguir tus implementos y armas, sean alucinantes.

Como el espacio que teníamos era poco, esperamos que en las próximas ediciones te podamos entregar toda la información que tenemos, incluyendo algunas fotos.



Bien, continuamos con los Tips de este gran juego de Rare y Nintendo. Vale la pena recordar que los tips los damos en la dificultad más alta (00 Agent), porque es la que más objetivos tiene.
Para las dificultades menores, sólo lee los tips para los objetivos que aparecen en esa dificultad.
Después de esta breve introducción, pasemos a lo importante.

Misión 7: Cuba

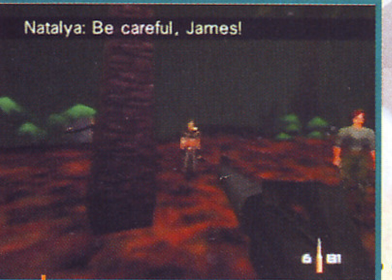
Parte I: Jungla



Objetivo A:

Hay 7 letales torretas que detectan cualquier movimiento cerca de ellas, por lo que no debes de acercarte mucho.
Para eliminarlas, utiliza la ametralladora AR33, ya que así las podrás ver de lejos.

Objetivo B:



Al llegar al puente te enfrentarás a la feroz Xenia y no es que sea fea, sino que tiene un RC-P90 que suelta una súper ráfaga y lanza granadas, por lo que tienes que mantenerte lejos de su mira.



OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part i: Jungle

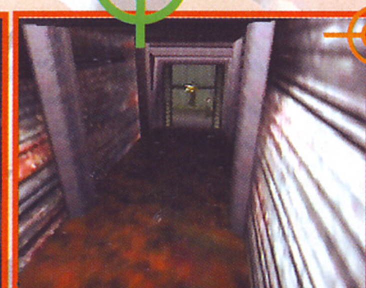
OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir las ametralladoras de sensores
b. Eliminar a Xenia
c. Estallar las cajas de municiones
d. Escoltar a Natalya a la base de Janus

Objetivo C:

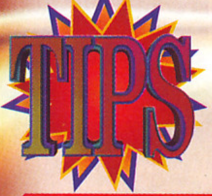
No hay mucho que decir, sólo que cuando estés cerca de la entrada a la base de Janus, encontrarás muchas cajas de municiones que deberás destruir.





Objetivo D:

Bueno, pues esto se puede explicar fácilmente: Llegar sanos y salvos hasta la base de Janus... obviamente los dos.

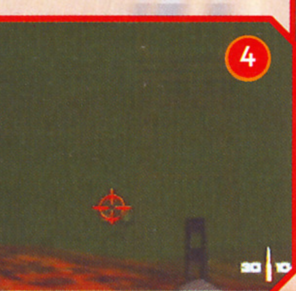


De nuevo en la acostumbrada sección en donde te mostraremos la mejor ruta y técnicas para pasar el nivel.
Antes que nada, ¡cuidado! con los soldados ya que están muy callados y con sus uniformes camuflados, realmente te dan un susto. **1**
En cuanto te des cuenta de que una ametralladora te está disparando, sal de su área de ataque y dispárale con la AR33. Antes del puente deberás destruir 3 de ellas. **2, 3 y 4**















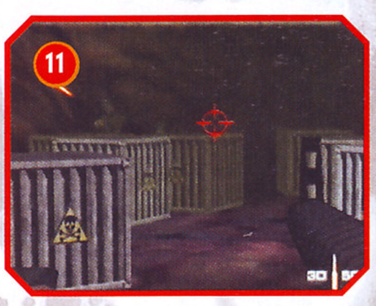
Cerca de la 2da. ametralladora, encontrarás un chaleco, pero no lo agarres; ya que hayas llegado al puente colgante, ahora sí regresa por el chaleco para enfrentarte a Xenia. 5





Para eliminar a Xenia, primero deja unas 3 minas a lo largo del puente 6, avanza hasta que Xenia te hable, rápidamente regresa y quítate del camino para que no te dispare. Ahora, cuando pase por tus minas, actívalas para dañarla increíblemente 7. Aléjate y mantente fuera de su rango, ya que te puede atacar con su lanza granadas y mandarte por los cielos. Si prefieres mantenerte corriendo, no hay problema, ya que tarde o temprano Natalya le dará su ultimátum 8







Una vez que pases el puente, del lado izquierdo encontrarás una ametralladora, destrúyela. 9 Cuando llegues a la cueva, del lado izquierdo hay 2 soldados, uno del lado derecho y en la rampa de subida uno más y cerca de este último, una ametralladora, por lo que te recomendamos disparar un poco, para llamar su atención y así eliminar a los soldados y después la ametralladora. 10







Adelante encontrarás un camino y una escalera. Arriba de la escalera está una ametralladora apuntando al vacío y una más de espaldas, así como las cajas de municiones que debes destruir. Por la rampa es un poco más complicado ya que hay más enemigos atrincherados 11, por lo que te recomendamos la escalera. Antes de subir, lanza una granada para destruir la ametralladora 12, sube las escaleras, destruye la otra torreta 13 y las cajas de municiones.

Como en el camino de salida hay muchos atrincherados 14, ahora truena los barriles 15, lanza todas las granadas para abrirte paso 16 y corre pegado a la izquierda entre los soldados 17 para encontrar el elevador que te llevará al siguiente nivel.





Misión 7: Cuba

Parte II: Centro de Control


Janus Control Center, Cuba

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part ii: Control Center

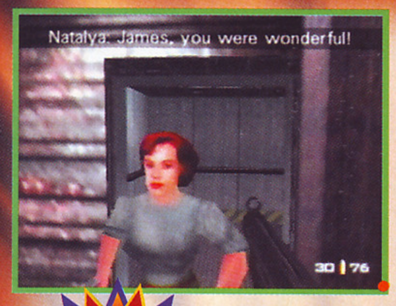


OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Protejer a Natalya
b. Desmantelar el satelite GoldenEye
c. Destruir las computadoras blindadas

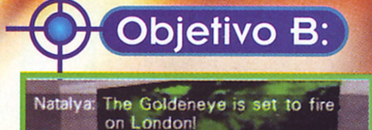
CLASSIFIED

START NEXT PREVIOUS



Objetivo A:

Natalya es una chica muy capaz, sin embargo cuando está concentrada en algo, nada la aleja de su objetivo, por lo que deberás abrirte paso, así como recibir las balas que tengan su nombre.



Cuando Natalya llega hasta la computadora principal, ella se encargará de reprogramar a GoldenEye, pero debes darle tiempo.



TIPS

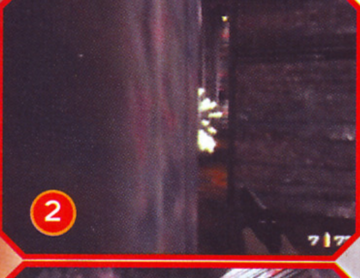
Te recomendamos que limpies el lugar, ya que te pueden salir enemigos muy molestos cuando estás distraído. Recuerda que una vez que la alarma se active, los soldados saldrán a granel y deberás moverte lo más rápido posible.



Objetivo C:

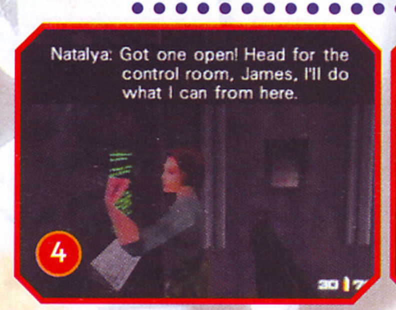
Existen 6 computadoras blindadas que deberás destruir, no importa si antes o después de que Natalya reprograme GoldenEye, pero sí antes de salir por Janus.







Ten cuidado, ya que al salir del elevador habrá unos cuantos soldados y sobretodo 3 ametralladoras con sensores de movimiento. La primera se encuentra a la izquierda del elevador, por lo que te recomendamos eliminarla desde la orilla de la puerta del elevador **1**. Para destruir la segunda, sólo ve hasta la izquierda y la verás por un pequeño espacio **2**. Para la tercera, ten mucho cuidado ya que se encuentra en el techo del corredor, sólo avanza hasta poder verla y destrúyela **3**. Ya que hayas limpiado dicha zona, regresa por Natalya para que ella te abra la puerta por la que seguirás avanzando **4-5**. Entrando a la puerta, 2 soldados te dispararán a lo lejos, sólo elimínalos lo más lejos que puedas **6**.





¡Cuidado con los tipos de la derecha!, ya que son muy necios y se pasan lanzando granadas **7**.
Al eliminarlos a todos, entra al pequeño cuarto donde estaban los 2 primeros enemigos que eliminaste en dicha área y encontrarás minas de control remoto **8**, éstas te son muy necesarias para volar las computadoras blindadas.





Sigue avanzando por las grutas y encontrarás a otros soldaditos **9**, elimínalos, vé por la derecha y sube las escaleras para entrar por la puerta de arriba **10**.









Elimina a los 4 soldados y entra por la puerta de la izquierda. Al pasar dicha puerta te encontrarás con el poderoso Boris, quien te apuntará con una pistola, no le hagas caso ya que se le cae el arma y se pone a temblar **11**, pero he aquí lo importante: cuando le des la espalda, saldrá corriendo como loco **12** síguelo porque él te enseñará dónde está una armadura.



Te sugerimos que subas al primer piso, elimines a los 2 guardias y destruyas los 2 CPU's blindados de este piso **13-14**.





De nuevo en la planta baja, sólo podrás accesar a una puerta **15**, pero ten cuidado ya que detrás de ella hay 4 soldados y 4 ametralladoras de sensores, así que abre y aléjate para que las ubiques y elimines a las 2 primeras más fácilmente **16-17** Las otras 2 se encuentran en los costados de la entrada, por lo que debes tratar de ver una parte y disparar-les **18-19**. Aquí adentro encontrarás otro CPU blindado, destrúyelo y sal **20**.











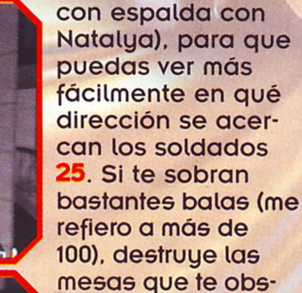


Ya que salgas, coloca una mina a cada uno de los 2 CPU's que se ven en la planta baja **21-22** "No los destruyas", más adelante te diremos por qué. Ahora sube al primer piso, abre la puerta de la derecha **23** y sigue el corredor para que entre Natalya **24**. Si no sale a la primera, vuelve a salir y a entrar.

Ahora sí, aquí viene lo bueno, sigue a Natalya, ella se dirigirá a la computadora principal y cuando comience a sonar la alarma, deberás darle la espalda (me refiero que estarás espalda con espalda con Natalya), para que puedas ver más fácilmente en qué dirección se acercan los soldados **25**. Si te sobran bastantes balas (me refiero a más de 100), destruye las mesas que te obstaculizan ver bien las escaleras, para que tus tiros sean más certeros. Cuidado con los cristales de los extremos derecho e izquierdo, ya que estos tipos son muy rápidos **26**.

Recuerda que casi todos los disparos van dirigidos a Natalya, por lo que si le disparas a uno de ellos, comenzarán a dispararte a ti. Sólo vé hacia las escaleras cuando no veas peligro para Natalya, para recoger municiones.





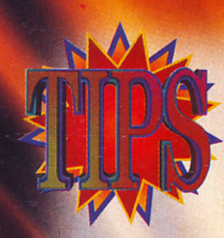






GoldenEye 007





Una vez que Natalya haya cumplido con su misión **27** y se haya alejado, vuela las minas que habías puesto en los CPU's cercanos **28**. Si los hubieses destruído antes, los soldados se hubieran colado por los vidrios rotos y tendrías todo un mitin. Ahora, entra por la puerta junto a la que estaban las ametralladoras **29** (cuando se activa la alarma, casi todas las puertas se pueden abrir) y encontrarás el último CPU blindado **30**. Destrúyelo y sal por la puerta de enfrente **31**. Al entrar al almacén, dirígete rápidamente hacia la izquierda **32** para alcanzar el elevador que te sacará de tal plomiza. **33**













GOLDENEYE 007

Parte III: Cavernas de Agua

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 7: Cuba
Part iii: Water Caverns

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir los controles de la bomba exterior
b. Destruir los controles de la bomba interior
c. Destruir la consola del control maestro
d. Utiliza la radio para contactar a Jack Wade
e. Evita la muerte de los científicos

START
NEXT
PREVIOUS



Objetivo A:



Estando afuera del complejo, encontrarás unas máquinas que controlan la bomba de agua, ésta permite que el agua entre a un nivel normal para que no se acumule y cause desperfectos. Pues bien, es parte de tu misión evacuar a los científicos y destruir dichos controles.



Objetivo B:

Una vez dentro del complejo, encontrarás unas máquinas que controlan el nivel del agua dentro del mismo, para que éste no se sature y todos mueran ahogados. ¿Qué crees?, que éstas también las debes destruir para enterrar la base subterránea.







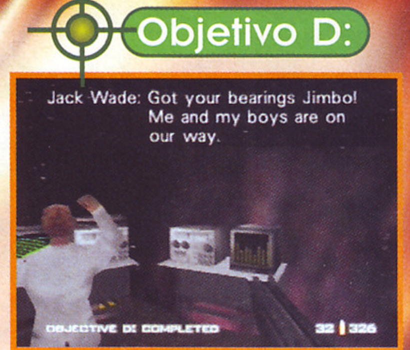
Objetivo C:

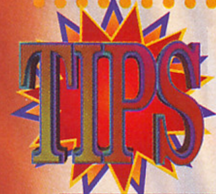


Ya que estás acelerado, destruye de una vez los controles principales antes de que alguien logre reparar los de las bombas.

Objetivo D:

Debes garantizar tu escape antes de que todo quede enterrado, por lo que tienes que hablarle a Jack Wade para que te preste ayuda.



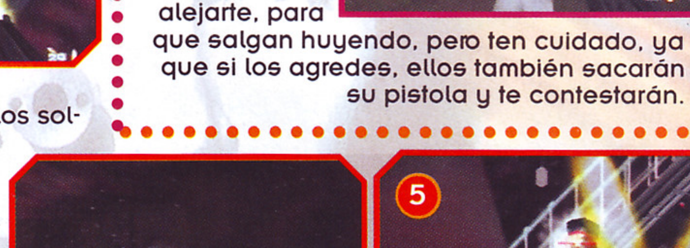


Si llegaste hasta aquí, eso no es nada, ya que este nivel te sacará canas verdes, ya que hay muchos, pero muchos soldados necios que se aferran a darte en el blanco, ya ves, hasta los científicos se motivan a darte.



Al abrir las puertas del elevador, dispara como frenético para eliminar por lo menos a uno de los soldados que se encuentran afuera, escóndete en las orillas del elevador para recargar municiones e intenta un nuevo ataque **1**. Una vez que hayas limpiado la primera área, abre la puerta del siguiente cuarto. Todas las puertas son dobles, debes fijarte cuando abras las 2, ya que puedes dispararles por los orificios antes de que se termine de abrir la puerta **2**. En el siguiente cuarto te saldrán unos tipos en las escaleras que eliminarás fácilmente **3**. Al llegar a los andamios colgantes, antes de la puerta, puedes eliminar a los 2 soldados con la ametralladora AR33 para darles en la mollera **4**. Al entrar al siguiente cuarto, te estará esperando un guardia, elimínalo rápidamente y baja las escaleras para surtirte al soldado que está haciendo guardia en el pasillo **5**, sube las otras escaleras, elimina al soldado que resguarda la puerta y al que se encuentra del otro lado **6-7**. Ahora regresa, baja las escaleras y destruye las máquinas de la bomba exterior.

Objetivo E:



Como en ocasiones anteriores, debes tomar en cuenta la vida de los científicos, por lo que es mejor ponerlos a temblar y alejarte, para que salgan huyendo, pero ten cuidado, ya que si los agredes, ellos también sacarán su pistola y te contestarán.















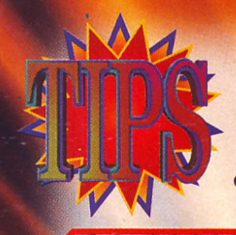


En las cajas encontrarás municiones, por lo que te recomendamos que pongas una mina de tiempo en la del centro y así obtendrás casi todas las balas de una vez **8**.

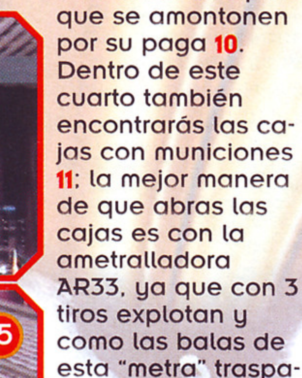
Pasa al siguiente cuarto (que son unas grutas), en donde no tendrás muchos problemas con los pocos soldados que se encuentran ahí.

Antes de llegar al final, verás a un soldado haciendo guardia en la puerta, es más fácil si lo eliminas a distancia pegándole en la cabeza con la ametralladora AR33 **9**.





En el siguiente cuarto, parece que los soldados están jugando cartas (hay un buen número de ellos), así que abre la puerta y suelta unos tiros para que se amontonen por su paga **10**. Dentro de este cuarto también encontrarás las cajas con municiones **11**; la mejor manera de que abras las cajas es con la ametralladora AR33, ya que con 3 tiros explotan y como las balas de esta "metra" traspasan algunos objetos, podrás abrir 2 cajas con sólo 3 tiros.



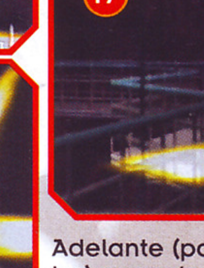








Pasando la puerta te recomendamos que elimines a todos los enemigos antes de proseguir. Abre la puerta y dale a los tipos que están en frente **12**, después dale a los que están a la derecha, no te olvides del tipo de abajo **13**.





Adelante (por arriba) encontrarás a otro más, así como otro abajo **14-15**.



Después encontrarás a 3 tipos, que si eres cuidadoso, los eliminarás bien fácil **16-17**. Sigue por el andamio y encontrarás un pasillo largo en el que hay otros 3 sujetos **18**. Doblando la esquina, encontrarás a otros 2 **19-20** y 2 más, antes de la puerta **21**.

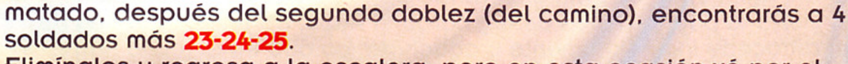


Elimínalos a todos y regresa hasta el principio, baja las escaleras y sigue de frente **22**. Aquí encontrarás las armas de los 2 tipos que ya habías matado, después del segundo doblez (del camino), encontrarás a 4 soldados más **23-24-25**.

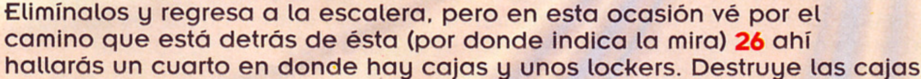


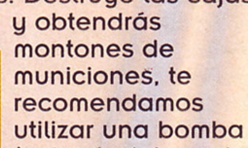


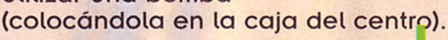




Elimínalos y regresa a la escalera, pero en esta ocasión vé por el camino que está detrás de ésta (por donde indica la mira) **26** ahí hallarás un cuarto en donde hay cajas y unos lockers. Destruye las cajas y obtendrás montones de municiones, te recomendamos utilizar una bomba (colocándola en la caja del centro).







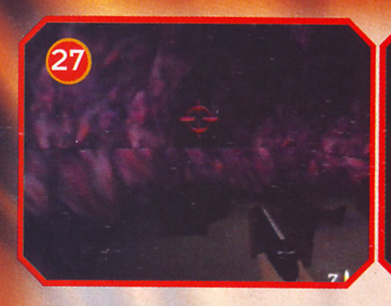




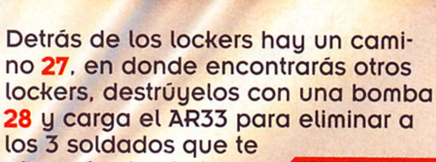












Detrás de los lockers hay un camino 27, en donde encontrarás otros lockers, destrúyelos con una bomba 28 y carga el AR33 para eliminar a los 3 soldados que te atacarán desde lo lejos 29 (ojo, uno de ellos deja una tarjeta). Acto seguido, lanza una mina hacia las grutas de la izquierda y métete de nuevo al pasillo (para que no te peguen los 2 soldados que están arriba). Ya que haya explotado la bomba, dirígete a las escaleras, de donde bajarán 3 soldados (sino bajan, sube por ellos) 30 elimínalos y sube sigilosamente, ya que en la parte derecha del final de la escalera encontrarás a 2 soldados más y una ametralladora 31. Ya que hayas eliminado a todos en el área, baja las escaleras, busca la tarjeta A y destruye los 4 controladores de la bomba interior. Sube las escaleras, destruye las cajas por si te hacen falta municiones y sal por la puerta que muestra la mira 32. Verás que has regresado al andamio donde eliminaste a todos los enemigos. Sigue de frente hasta la puerta (la misma de la foto 21, pero antes agarra la tarjeta B que obviamente debe de estar cerca).



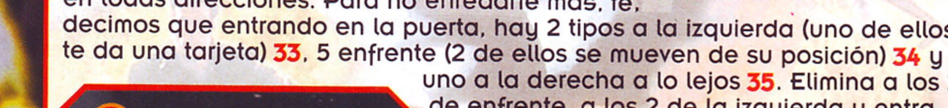










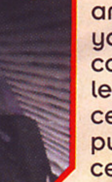


Entra al cuarto e inmediatamente trata de pegarle unos tiros a alguno de los dos soldados de la izquierda y regresa a la puerta, ya que te atacarán en todas direcciones. Para no enredarte más, te, decimos que entrando en la puerta, hay 2 tipos a la izquierda (uno de ellos te da una tarjeta) 33, 5 enfrente (2 de ellos se mueven de su posición) 34 y uno a la derecha a lo lejos 35. Elimina a los 2 de enfrente, a los 2 de la izquierda y entra hacia la izquierda para eliminar al tipo de la derecha. Ahora equípate la PP7 y elimina a los 3 tipos que quedan y que están entre tanques de combustible (por lo que no te recomendamos la AR33), 2 científicos y la radio, este último esencial para la misión. Ya que eliminaste a todos lo soldados, habla por la radio con Jack Wade, sal de ahí y vuela los tanques para destruir los controles principales; ahora sal por la puerta de enfrente 36.





Bienvenido a la parte final de esta pesadilla. Atrás de la puerta hallarás a 2 soldaditos 37. Elimínalos, cierra la puerta detrás de ti y abre la de la derecha, ahí también te estarán esperando otros 2 soldados. Ya que los elimines, cierra la puerta detrás de ti y carga el AR33, abre las 2 puertas de enfrente, retrocede inmediatamente y agáchate, ya que en el techo hay 2 ametralladoras. Destrúyelas rápidamente y cuando entres, cierra las puertas ya que una manada de soldados te sigue el paso y sería inútil ponerte contra ellos por que salen y salen y salen 38, te recomendamos mejor que les cortes tiempo cerrando todas las puertas. Ya que cerraste las 2 puertas, avanza disparando, porque te esperan 4 soldados muy bien armados 39. Si no los derribas a todos no hay problema, lo importante es que llegues hasta el elevador y huyas 40.



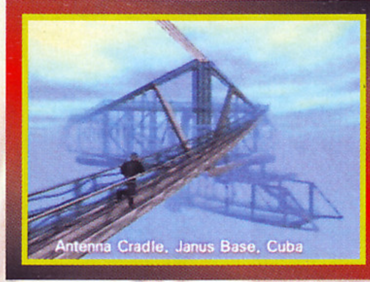


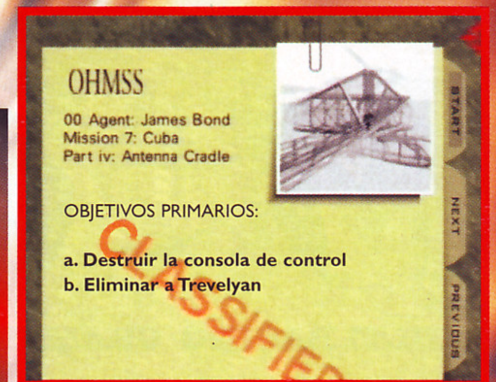


Misión 7: Cuba

Parte IV: ANTENA

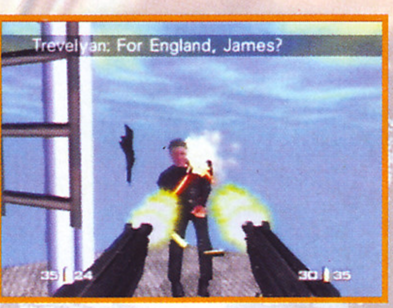






Como buen malvado, Alec tiene una última oportunidad de destruir el Reino Unido y la consola de controles de la antena representa todo un peligro, por lo que deberás destruirla antes de que termine de pasar los datos a GoldenEye.







Elimina a Alec de una vez por todas antes de que cause más problemas.



WOW... estás a punto de terminar este gran juego de RARE, pero prosigamos con los tips.

Antes que nada, te daremos un súper tip para que adelantes un poco. Ocasionalmente cuando aparece la entrada del nivel, se ve a Trevelyan corriendo por la antena (como la foto que pusimos al principio); pues si cortas esta introducción y cuando la cámara se pose en la cabeza de James, tendrás un poquito más de tiempo de acción antes de que Alec alcance la consola de controles. Esto te ayuda a que los enemigos no se abarroten al tratar de alcanzar el centro de la antena. Este truco te sirve en cualquier nivel, sobre todo en los que el tiempo es esencial.









Al comenzar, del lado derecho del soporte de la antena, encontrarás un chaleco blindado que te hará mucha de falta **1** (realmente existe un chaleco en cada una de las 3 torres **2** que sostienen la antena, pero sólo te recomendamos el primero, ya que en lo que vas por otro, los soldados se amontonan en el regreso a la antena). Tómalo y avanza rápidamente al centro de la antena.
En el andamio se encuentra un tipo, al cual te recomendamos que trates de eliminar a distancia (antes de que él comience a pegarte) **3**.



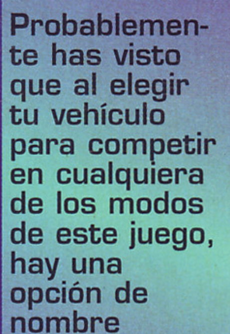
Avanza hasta este punto para que puedas eliminar a los 3 soldados que se aproximan y tengas algo de municiones extras (aparte de un dolor de cabeza menos) **4**. Toma rápidamente el camino de la izquierda y baja la rampa. Apresúrate para que este tipo no te agarre a la mitad y te baje mucha energía **5**.



Una vez abajo, abre la puerta de la izquierda y aléjate, porque te estará esperando una ametralladora **6**. Destrúyela y entra disparando, ya que te encontrarás con Alec Trevelyan. El 006 sólo puede recibir un impacto durante el tiempo que dura el diálogo en pantalla, así que no vale la pena descargar todas tus municiones de una vez **7**. (Continúa en el próximo número...)









Probablemente has visto que al elegir tu vehículo para competir en cualquiera de los modos de este juego, hay una opción de nombre "Setting". Esta opción te permite modificar tu coche para mejorar su funcionamiento. A continuación te daremos los Settings "ideales" para cada vehículo.
Estos Settings son los que recomiendan los programadores de este título (Genki). Y cuando los pongas en cada uno de los vehículos notarás la diferencia.



Gallient Imagineer

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Shuan Tigris



TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Kingroader

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS

Verno5 Turbo

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Meteora

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS





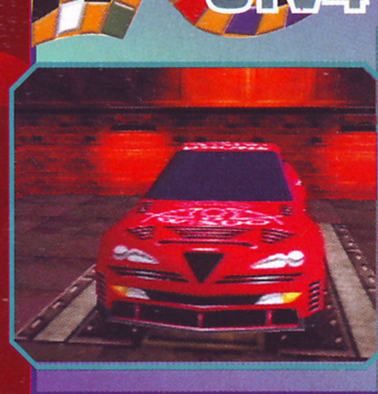


Armstrong Dog/V

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



GTV4

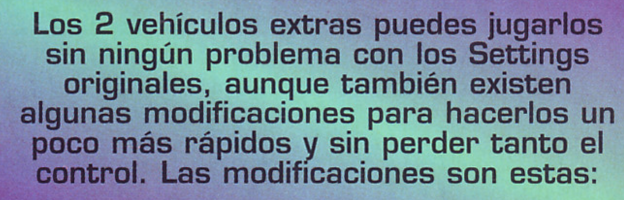


TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Montana S4

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS



Los 2 vehículos extras puedes jugarlos sin ningún problema con los Settings originales, aunque también existen algunas modificaciones para hacerlos un poco más rápidos y sin perder tanto el control. Las modificaciones son estas:

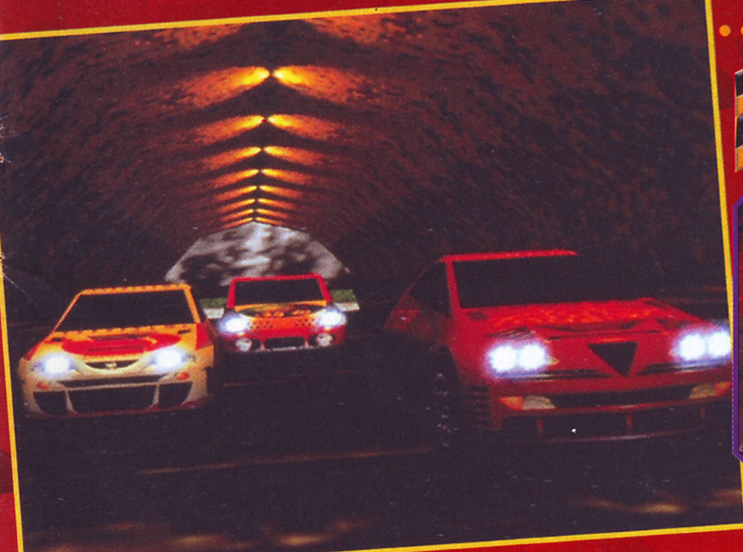


Hannya

TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS

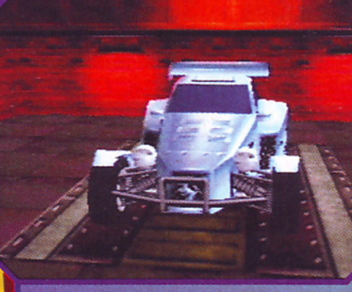


Lo interesante del caso, es que con estos Settings tendrás la posibilidad de meter a algunos coches de tipo In Road por caminos Off Road. Obviamente no podrás por todos, pero esa una buena forma de sacarle más provecho a este juego.





Deus



TIRE
BRAKE
SUSPENSION
STEERING
GEAR
AERODYNAMICS

EXTRA

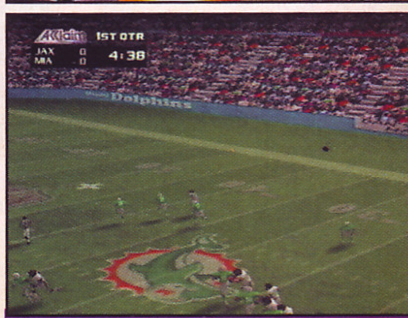
CORPORATIVO

ACCLAIM COSECHA LO QUE SEMBRO

Realmente fue una buena decisión por parte de Acclaim, preferir la calidad que la cantidad en sus juegos, política radicalmente distinta a la que tenían hace un par de años. Ahora que ya tienen 3 de sus juegos para el N64 en el mercado (Turok, Extreme G y NFL Quarterback Club 98), se han convertido en los más vendidos para este sistema (y a decir de muchos, de los mejores también). Lo importante es que su primer título de deportes, NFL Quarterback Club 98 es el juego más vendido en América para el N64. Realmente no sabemos si esta noticia sea cierta, pues estos comentarios son basados en un boletín de prensa difundido por Acclaim, pero tampoco lo podemos poner en tela de juicio, ya que hay muchos elementos que ayudan a este juego y no sólo nos referimos a que se trata de un título excelente, sino que el football americano es un deporte muy popular en EE.UU., que salió en un muy buen momento (cuando los juegos de la NFL se estaban poniendo más interesantes y se estaba decidiendo ya la calificación) y que cuenta con la licencia de la NFL y la NFLPA (por lo que todos los jugadores y equipos reales se encuentran aquí). Definitivamente Acclaim se está convirtiendo en un ejemplo a seguir en lo que a la comercialización y control de calidad de sus juegos se refiere. Tal como se mencionó en el reporte del E3, esta compañía tiene bajo desarrollo en este momento una buena cantidad de títulos, los cuales esperamos mantengan las normas que han tenido los 3 que mencionamos anteriormente para el bien de esta compañía y del mercado de los videojuegos.







Turok, Extreme G y NFL Quarterback Club 98, han sido un gran éxito para Acclaim. Esperemos que sigan lanzando juegos no con esta calidad, sino todavía mejor.

CORPORATIVO

NACE UNA NUEVA COMPAÑIA DE VIDEOJUEGOS

Hace poco nos enteramos que un buen amigo de nosotros: Ted Woolsey nos confirmó que otras personas muy ligadas al medio, acaban de crear una compañía productora de videojuegos de nombre Big Rain. Esta compañía desde su creación (hace poco tiempo) fue adquirida por otra que se dedicará a la distribución de videojuegos de nombre Crave Entertainment. Al principio, Crave Entertainment tiene planeado lanzar al mercado el juego de Robotron 64 (el mismo que comercializaría Midway, pero debido a que decidieron ya no lanzarlo, Crave Entertainmet lo hará por ellos) y tiempo después comenzará a lanzar los juegos que Big Rain ha empezado a desarrollar (en este momento están trabajando en un juego para el N64). Big Rain está formado en su gran mayoría por gente que trabajaba en Squaresoft cuando ellos estaban en Redmond, junto a las oficinas de Nintendo (de hecho, ahí se encuentran las oficinas de Big Rain). La gran mayoría de estas personas participaron en el desarrollo del juego "Secret of Evermore" para el SNES, así que no sería extraño que el juego que están produciendo en estos momentos sea un RPG. Nosotros seguiremos hablando con ellos para obtener en cuanto sea posible, más datos del título que están desarrollando y hacértelo saber. Por lo pronto les deseamos buena suerte en su nueva empresa.





AVISOS CLASIFICADOS CLUB Nintendo

SI DESEA PUBLICAR SU AVISO EN NUESTRA SECCION DE CLASIFICADOS
SOLO LLAME AL 366 71 63 Y CONSULTE POR LAS OFERTAS





¡FELIZ NAVIDAD!
TE DESEA...
REVISTA
CLUB NINTENDO

SI DESEAS SUSCRIBIRTE, SOLO
LLAMA A ARRAYAN EDITORES S.A.
A LOS TELEFONOS
3414168 - 2047410 - 2744769





CLUB Nintendo® RESPONDE

Queridos amigos de la mejor revista existente para consolas de videojuegos marca Nintendo, obviamente. Deseo consultarles el truco para poder obtener 30 vidas en el juego de Super NES, Gradius III.
De antemano, muchas gracias.

GUILLERMO MIRANDA
Argentina

Gracias por el comienzo de tu carta Guillermo, en realidad da gusto comen zar a trabajar así de bien (aunque digan por ahí que soy un flojo). Con respecto a tu consulta, debo decirte que este truco ya salió publicado, por tal motivo no te lo diré... ¡No!, es una broma, el truco por el que me consultas es el siguiente: Cuando esté la pantalla donde sale el nombre del juego, debes dejar presionado en el pad: IZQUIERDA y luego apretar 3 veces el botón A. Una vez hecho ésto, sólo debes presionar el botón START.

Ryo

Hola amigos y fieles educadores de Revista Club Nintendo. La pregunta que les voy a formular es en realidad, una consulta muy personal y espero una respuesta sincera y verdadera, ¿Hasta cuándo durará la revista?, o dicho de otra manera, ¿Cuál será el número de la última edición?.

MIGUEL BERRIOS
Chile

¿¡Qué!?, ¿Acaso quieres ver el último número de Club Nintendo?. La verdad de las cosas es que es sumamente difícil poder responder a tu consulta, pues todo va a depender mucho de ustedes, nuestros fieles seguidores (a menos que sorprendan a Ace en una diablura), ya que son ustedes los que hacen posible la aparición de nuestra revista al mercado. Nosotros seguiremos dando lo mejor, con tal de que la revista no termine, por lo que debes estar tranquilo al respecto.

Ryo

Hola Club Nintendo. La consulta que les quiero formular es la siguiente: ¿Cuántos juegos para el Nintendo 64 hay disponibles en el mercado?

FRANCISCO GOMEZ BARRIOS
Argentina

Muy bien, la respuesta es: VARIOS. Gracias por tu carta. No es cierto, en realidad al momento de escribir esta respuesta, en el mercado hay disponibles 26 juegos para esta gran consola de 64 bits reales (lo que indica que pueden haber más al momento de que leas esta edición), entre los cuales están Golden Eye 007, Mischief Makers, Mace: The Dark Age, F1 Pole Position 64, Top Gear Rally, Multi Racing Championship y muchos otros títulos muy entretenidos y exclusivos para el Nintendo 64. Si deseas saber más al respecto (sobre lanzamientos, noticias y novedades), acércate a tu distribuidor oficial de Nintendo.

Ryo

Hola amigos de Club Nintendo, mis dudas son las siguientes: ¿Existe algún truco para el juego Mickey Manía?, ¿En el juego Super Mario World en la etapa Cheese Bridge Area, Cuál es la otra manera de pasarlo?

PAULA RIVERA
Chile

Si hay un truco en este juego y es la selección de nivel, para realizarlo debes hacer lo siguiente: En el menú principal, entra en la pantalla de opciones, allí debes seleccionar la música. BEANSTALK 1; y elegir en el Sound FX: EXTRA TRY; ahora dirígete a EXIT y mantén presionado L por 7 segundos, entonces escucharás un sonido que te indicará que el truco resultó. Ahora aparecerá la opción para elegir escenas en el Menú Principal. Tu otra pregunta, aunque es un poco "vieja", pero nunca es tarde para responderla (lo que pasa es que el editor se traumó con este juego, ya que tenía la misma duda, y me obligó a responderla). Para llegar a la salida secreta, debes pasar volando por debajo de la meta (te recomiendo llegar con Yo-shi y salirte de él con A justo cuando estés debajo de la meta) y allí encontrarás la salida que te lleva al nivel SODA LAKE.

Ace

¡Hello! (hola) Amigos, Amigos, Amigos, Amigos, Amigos. (disculpen se me rayó el lápiz). Oigan, o mejor dicho, lean: Les digo sinceramente que me encanta su revista (en especial, cuando se molestan entre ustedes mismos). Disculpen, me entusiasmé escribiendo y no fui al grano, aquí voy: ¿hay algún truco para saltar niveles en el Star Fox 64? Y si hay ¿como es?, ¿Se puede sacar el Rumble Pack mientras el juego está encendido?. Esta pregunta es un poco pesada ¿por qué en una revista anterior, en unos tips de Star Fox 64 escribieron ZONETH cuando se escribe ZONESS?.
Nota: ¿cierto que el Star Fox 64 parece como si fuera una película?. Muchas gracias por leerme. Me despido, esperando que, por favor, no resuman mi carta

NANO ALEJANDRO GONZALES L.
Chile

Como te habrás dado cuenta, tu carta no fue resumida, a no ser que el editor haya dicho lo contrario a último minuto (para que veas que en algo te cumplimos), con respecto a eso de que nos molestamos entre nosotros, no creo que sea cierto (...), bueno, tal vez un poco, pero eso nos sirve para relajarnos de la ardua tarea que realizamos, (Ryo no es el único que trabaja, pero es el que más alega por ésto). Bueno, con respecto a tus preguntas te respondo brevemente:
a) no, no existe tal clave (o al menos no la conocemos).
b) Sí, de hecho el Rumble Pack está hecho para trabajar de esa manera, así que no te preocupes por ello. Incluso, si estás jugando con varios jugadores a la vez, puedes intercambiarlo de control sin ningún problema. Además debes recordar que varios de los nuevos juegos están hechos para usar alternadamente el Rumble Pack y el Memory Pack.
c) Bueno, eso fue un grave error del encargado de corregir el material publicado (alias el Editor)... No, no es cierto, eso fue porque nosotros analizamos un prototipo de la versión japonesa de este juego, en la cual el planeta era llamado ZONETH.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

NOTICIAS Y NOVEDADES EN:

SHOSHINKAI SHOW 97

GAME & WATCH GALLERY 2

GOLDENEYE 007

MACE THE DARK AGE

Y PREPARATE A NUESTRAS GRANDES NOVEDADES



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

BRIONES
Respaldo y Garantía

NUEVA

NUEVA CONSOLA SUPERNINTENDO®

MAS COMPACTA,

MAS LIVIANA,

MAS MODERNA,

USALA CON TODOS

TUS JUEGOS SUPERNINTENDO®

DONKEY KONG COUNTRY SET

INCLUYE CONSOLA, CABLE CONEXIÓN STEREO Y JUEGO DONKEY KONG I. VENTA RS SWITCH POR SEPARADO.

enterprise

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
LA DIVERSION ES PARA TODOS